

Revista de Rol

TROLL



PARANOIA

DICK
Betisto

Jocs & Games

C/. Muntaner, 193 Tel. 322 09 53 Barcelona 08036

WARGAMES

Advanced Squad Leader ...	12.205
ASL Paratrooper	3.950
ASL Beyond Valor	10.620
ASL Hedgerow Hell	7.580
ASL Streets of Fire	7.580
ASL Yanks	9.110
Aegean Strike	5.460
Afrika Korps	3.630
Air Force	4.250
Ambush!	6.370
Move Out! (Ambush!)	3.330
Purple Heart (Ambush!) ..	5.750
Silver Star (Ambush!) ...	5.160
Arab-Israeli Wars	4.410
B17: Queen of the Skies ..	4.250
Battle of the Bulge	4.250
Blitzkrieg	4.250
Central America	7.875
Civil War	5.460
Civilization	6.070
Luftwaffe	4.250
D-Day	3.630
Empires in Arms	9.110
Flat Top	5.750
Flight Leader	7.040
Firepower	5.750
Gulfstrike	9.110
Hell's Highway	5.460
Knights of the Air	9.110
Korean War	6.370
Machiavelli	3.630
Midway	4.250
Mosby's Raiders	4.860
Nato	3.950
Omaha Beachhead	4.890
Panzer Leader	4.860
Panzer Gruppe Guderian ..	4.860
Panzerblitz	4.860
Patton's Best	6.670
Russian Front	6.070
Russian Campaign	3.630
Squad Leader	5.750
Vietnam	5.460

FANTASIA/CIENCIA - FICCION

Dark Emperor	5.160
Dragon Pass	4.250
Dune	4.250
Spice Harvest (Dune)	2.710
The Duel (Dune)	3.630
Magic Realm	4.250
Stellar Conquest	6.370
Titan	4.250
Wizards	4.250
Wizards Quest	3.630
Elric	4.410
Kings & Things	4.720
Warlock of the Firetop Mtn ..	4.720
Talisman	4.720
Blood Bowl	4.720
Cosmic Encounter	4.720
Car Wars	1.810
Battletech	5.270
City Tech	5.270
Aerotech	4.035
Star Trek Starship Cbt. Sim..	5.270
Renegade Legion: Interceptor.	6.210
Starfleet Battles Vol. 1	6.270
Illuminati De Luxe	5.430
Ogre	1.810
Necromancer	1.810
Undead	1.810
Star Warriors	4.850
Starship Troopers	4.410
Freedom in the Galaxy	3.880
Dark Blades	4.200

Estos son algunos de los juegos que están disponibles en Jocs & Games. Disponemos también de suplementos como módulos de aventura, revistas del hobby, miniaturas, etc. Venta directa o por correo. Solicita nuestro catálogo.

JUEGOS DE ROL

Dungeons & Dragons Basico	2.590
Dungeons & Dragons Expert	4.170
Dungeons & Dragons Companion ..	4.170
Dungeons & Dragons Master	4.170
Dungeons & Dragons Immortals ..	4.170
AD&D Dungeon Masters Guide	4.520
AD&D Player's Handbook	4.180
AD&D Monster Manual	3.830
AD&D Monster Manual II	3.830
AD&D Fiend Folio	3.830
AD&D Dungeonmaster's Survival Gde.	4.180
AD&D Unearthed Arcana	4.180
AD&D Oriental Adventures	4.180
AD&D Legends & Lore	3.830
AD&D Manual of the Planes	5.010
AD&D Battlesystem	6.190
Middle Earth Role Playing Game.	4.590
Rolemaster	8.370
Bushido	3.755
Warhammer Fantasy Rpg	6.270
Runequest 3ra Ed.	3.750
Advanced Runequest	5.430
Marvel Superheroes	4.175
Advanced Marvel Superheroes ...	4.170
Aftermath!	8.365
Call of Cthulhu	5.430
Judge Dredd Rpg	5.430
Paranoia	4.170
Starter Traveller	3.755
Traveller : 2300	5.450
Twilight 2000	6.270
Star Wars Rpg	4.170
Star Wars Sourcebook	4.170
MegaTraveller	7.530
GURPS	5.430
GURPS Fantasy	2.920
GURPS Autoduel	6.270
Behind Enemy Lines	3.625
Psi World	3.750
Mechwarrior	3.200
Star Trek Role Playing Game ...	7.770
Daredevils	4.590
Phoenix Command	6.270



Una reciente encuesta publicada en el nº 50 de la revista "Jeux & Stratégie" titulada "A quoi jouent les français?" (¿A qué juegan los franceses?) sondea los gustos de la población gala e intenta hacer la relación entre los electores de izquierda y derecha, comparando sus gustos lúdicos.

Este sondeo es sin embargo representativo para establecer comparaciones con la situación del ocio en nuestro país. Partiendo de la base que en estos momentos nuestra situación es similar a la del país vecino hace siete años (un solo juego de rol editado por ahora, ninguna revista realmente profesional dedicada a la divulgación del juego, pocos clubs y en estado todavía bastante precario etc.), los datos que nos ofrece la encuesta (realizada a 1008 franceses de más de 14 años entre el 1 y el 5 de febrero de 1988) son cuando menos sorprendentes.

Ante la pregunta "¿A cuáles de los siguientes juegos sabes jugar?", son significativos los siguientes resultados, entre otros: Damas, un 69%. Monopoly, un 58%. Ajedrez, un 24%, al igual que el Trivial Pursuit... Con 4%, figuraban los siguientes juegos: Backgammon, wargames y juegos de rol, quedando tan solo por debajo el go, con un 3%.

Sin embargo, la pregunta más interesante de la encuesta es la siguiente: "¿Cuáles son los juegos que juegas regularmente?". El resultado es entonces muy diferente: El juego más jugado es la belote (un juego de cartas) con un 22%, mientras que las damas bajan a un 9%, ¡Junto con el Trivial Pursuit! El Monopoly ya sólo lo practica regularmente un 10% y el ajedrez un 6,5%. En cuanto a los juegos menos practicados, encontramos al go con un 0,9% y el jacquet, el backgammon, los juegos de rol y los wargames... ¡Sólo un 1%! Ciertamente preocupante; más si un 46% de los encuestados **no juegan regularmente a nada**. El resto de la encuesta establece comparaciones entre los juegos y las tendencias políticas de quienes los practican.

Lo terrible de esta encuesta es que ha sido realizada en uno de los países con mayor desarrollo en el campo de los juegos de simulación, y especialmente, en los juegos de rol (un silencio para que pase un ángel).

Bien, bien, bien. Que nadie se deprima. Tenemos siete años para demostrar que podemos mejorar esta situación. Eso sí, trabajando y realizando una labor constructiva para beneficio común de todos, jugadores, editores y comerciantes. Señores, adelante y no olviden tomarse el juego en serio.

la Redacción

SUMARIO

EDITORIAL

NOTICIAS Y NOVEDADES

ARTICULO
SALON DE PARIS

INFORME
PARANOIA

CONCURSO
TESORO
DEL KOBOLD

TEMATICO
DIPLOMACY Y
MACHIAVELLI

3

4

22

11

24

19

EXTENSION
ORCO LOCO

EXTENSION
¡DESENVAINEMOS!

ARTICULO
PINTADO DE FIGURAS

MODULO D&D
UN TRABAJO DE RUTINA

MODULO CTHULHU
EL INFIERNO VERDE

MODULO PARANOIA
BUSCANDO EN EL S.USAN,
DESESPERADAMENTE

21

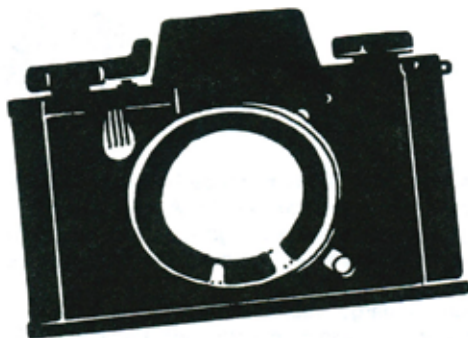
16

13

26

30

35



Noticias y Novedades

Aquí

1ª Semana de Rol.

Los pasados 28, 29, 30 y 31 de Marzo, en el Centro Cívico Torrellobeta y organizada por el Club de Rol Auryñ, tuvo lugar la Primera Semana de Rol.

Una semana de cuatro días que nos supo a poco, más por su escasez de actos que por su duración. Estos se limitaron a un par de torneos (D&D y CofC), iniciaciones al rol, ludoteca y pase de películas. El punto fuerte lo constituyeron los torneos, aunque se habría agradecido que se hubieran ampliado el número de grupos participantes, ya que sólo jugaron cuatro grupos de cinco componentes cada uno. Dichos grupos tenían igualdad de posibilidades ya que los personajes, pregenerados, eran iguales en todos los grupos y lo mismo sucedía con los módulos, el mismo para todos los jugadores del torneo. Un detalle simpático: se regaló una figurita a todos los participantes, ganasen éstos o no.

El espacio de iniciaciones fue el más concurrido por aquellos que deseaban información o simplemente jugar a cualquiera de los juegos de rol que se utilizaron: CofC, Mega 2, James Bond, Les Trois Mousquetaires, Maléficos y D&D (sobre todo, D&D). Aquí la media de edad era bastante inferior a la de los torneos, por lo que este sufrido corresponsal tuvo la impresión en alguna ocasión de encontrarse en una guardería. Sin duda, este hecho es positivo, pero se debería haber previsto un espacio de iniciación "más tranquilo" para los adultos que acudieron a la semana.

La Ludoteca, que en un principio se pensó como un espacio donde los concurrentes pudieran conocer otro tipo de juegos de mesa (los de International Team constituían la oferta más importante), acabó convirtiéndose, a petición de los propios asistentes, en una continuación de las iniciaciones.

La ceremonia de entrega de premios tuvo sus sorpresas. Los jugadores de los grupos clasificados en primer y segundo lugar en ambos torneos ganaron una suscripción a Troll por un año. Además se hizo entrega de un trofeo, "El Gusanillo del Rol" (¿Dónde he visto yo antes esa sonrisa?), a aquellos jugadores que, independientemente de su clasificación, destacaron por sus acciones durante los campeonatos: como rezaba en el propio trofeo, a

aquellos jugadores que se habían "enrollado" ("T'as enROLao"). Y por si fuera poco, entre todos aquellos que tomaron parte en los torneos se sortearon un VII Legio y un James Bond, cortesía de Joc Internacional.

Pasando a temas generales, la asistencia fue de unas 400 personas, la organización modesta y la participación, desbordante. Habría que decir, sin embargo, que los únicos clubs de Barcelona que realmente acudieron fueron Strumtruppen y Club de Rol San Ramón (mal vamos si los clubs hacen oídos sordos a las convocatorias de los colegas).

En definitiva, una buena iniciativa que deseamos contagie al resto de los clubs. Hasta el año próximo, en la 2ª Semana de Rol (¡Esperamos!).

A.N.J.E.S.Y.R.

El 23 y 24 de Abril, en Zaragoza, ha tenido lugar la asamblea constituyente de la Asociación Nacional de Jugadores de Estrategia, Simulación y Rol. Dicha asamblea se ha celebrado en dos sesiones, sábado tarde y domingo mañana, en las instalaciones del Centro Cívico "Delicias" (Avda de Navarra s/n).

Durante estos días se ha procedido a la lectura, debate y aprobación de estatutos; presentación de la comisión gestora, de los candidatos a la junta directiva y a la elección de los mismos con el fin de elaborar posteriormente una planificación de actividades para el 88.

El cierre de esta edición de la revista nos impide informar ampliamente sobre la noticia en este ejemplar. Esperamos poder adjuntar una nota de última hora en nuestro boletín interno para suscriptores.

Diplomación 88.

El club ACIES de Zaragoza ha organizado la Segunda Convención de Juegos Diplomáticos en Zaragoza con el nombre de Diplomación 88. El acontecimiento tendrá lugar los días 23 y 24 de Abril, coincidiendo con la asamblea constituyente de la Asociación Nacional de Jugadores de Estrategia, Simulación y Rol (ANJESYR).

Se celebrará un torneo local con el juego diplomático Machiavelli, así como partidas de Civilización y Diplomacy concertadas con jugadores de toda España. Desgraciadamente, nuestro calendario de entregas de artículos ya estará cerrado para esas fechas, por lo que no podremos informaros de los pormenores de dicho torneo. Eso sí, Zaragoza tuvo unos días 23 y 24 de "calientes" negociaciones.

Proclama: El Estruje de las Naciones.

Se hace saber a todos los interesados en escabechinas napoleónicas que dos esforzados, imparciales y comprensivos árbitros (los señores Joan Torra y José López Jara) preparan una interesante y agitada campaña basada en el juego de Avalon Hill The Struggle of Nations.

La inscripción al juego costará 300 Ptas, para gasto de fotocopias, y los que deseen una fotocopia del reglamento de Struggle of Nations, deberán pagarla aparte.

La partida se desarrollará en turnos semanales (a fijar día de entrega de órdenes cuando se cierre el plazo de inscripción).

Pueden ir pensando qué bando prefieren, y si desean ser Fastuoso Cuartel General, Formidable Jefe de Cuerpo de Ejército, o Fenomenal Líder de Caballería.

Interesados pónganse en contacto con el Club Alpha-Ares (C/ Ali Bey, 44, entlo 2ª - 08013 Barcelona-) o a través de las revistas Líder o Troll (direcciones de la sedes sociales).

Strumtruppen ataca.

Este activo club nos anuncia la presentación de un juego temático basado en el barrio de Sant Martí. El magno evento tendrá lugar el 30 de Abril de 1988 en el Centre Cívic de Sant Martí (c/ Selva de Mar, 215 -08020 Barcelona-).

El fin de semana siguiente (7 y 8 de Mayo) se celebrará el 2º cap de Setmana de Jocs de Simulació. El programa de actividades previsto es el siguiente: Campeonato de Cry Havoc, Machiavelli, partidas de rol, y una ponencia sobre rol en vivo. Los actos se amenizarán con las películas "El Señor de los Anillos" y "La Cruz de Hierro".

Ludocentre.

La oferta de actividades de Ludocentre se está ampliando, otorgando a los juegos de simulación una plaza importante. Concretamente, dentro del bloque de servicios para los próximos meses, se ha previsto la realización de unos cursillos de formación de Masters de Rol que tendrán lugar hacia finales de Mayo o durante el mes de Septiembre. Estos cursillos se efectuarán con juegos de rol traducidos al castellano, y en un principio están previstos los siguientes: Dungeons & Dragons, La Llamada de Cthulhu y Runequest (que tiene anunciada su traducción para este verano).

JESYR III.

Confirmado: Barcelona va a tener 3ª Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol (JESYR III) este año.

La información, que nos ha llegado directamente de los organizadores, es la siguiente:

*JESYR III tendrá lugar, como el año pasado, en Transformadors, aunque se está estudiando la posibilidad de celebrar los actos en dos locales simultáneamente, para ampliar así el espacio de exposición y actividades a 1000 m².

*Las fechas serán casi con certeza del 29 de Octubre al 1 de Noviembre de 1988.

*Los organizadores de JESYR III serán Ludocentre y el Ajuntament de Barcelona.

*Aunque todavía se desconoce el programa completo de actividades de las Jornadas, se puede adelantar que está prevista la celebración del 2º Concurso de pintado de figuras, junto con otros concursos, campeonatos y ponencias que todavía se están concretando.

En resumen, la oferta para JESYR III será ampliada, del mismo modo que se ampliarán la presencia de Stands para novedades y empresas. Habrá un importante espacio dedicado a exposición y ludoteca, desarrollando todavía más el espacio dedicado al juego informático.

E.V.A

Esta es una propuesta de verano lúdico de "Evasion Vacances Aventure" (EVA), que organiza 3 tipos de "encuentros" en los meses de Julio-Agosto dirigidos a jóvenes de 14 a 17 años.

El primero tendrá lugar en Comualles (Gran Bretaña) del 7 al 27 de Julio y del 3 al 23 de Agosto, para 35 jóvenes. Entre las actividades previstas figura la equitación, tiro al arco, juegos de rol, rol en vivo (organizado por **Paradoxes**), etc.

En Europa, con recorrido sorpresa, del 6 al 26 de Julio y del 3 al 23 de Agosto, 21 jugadores, en posesión de la carta inter-rail tendrán tres semanas para atrapar a un fugitivo escurridizo del cual sólo poseen una fotografía.

En Saboya, del 7 al 27 de Julio y del 3 al 23 de Agosto, tendrá lugar una caminata -aventura, en la cual un grupo de 14 jugadores tienen por misión destruir un pueblo y otro (de 14 jugadores también) de evitarlo.

Por supuesto, los adultos acompañarán estas estancias lúdicas. Para tarifas, inscripciones y otras informaciones, dirigirse a E.V.A -28 Bld de l'Hôpital- 75005 Paris, telf: 43375959

Pullman Express Murder.

El 7 de Mayo, sale desde París, concretamente de la Gare de L'Est, un tren Pullman Especial. En él tendrá lugar un Murder Party, con cena incluida. Luego se visitarán "los subterráneos" de la famosa firma de champán Moët, en Epernay, con regreso a París al día siguiente.

Información y reserva a la S.N.C.F. (la "RENFE" francesa), departamento comercial para viajeros. Telf: (1) 42038433.

Semaines de L'Hexagone.

Este grupo dedicado a la animación ofrece un amplio abanico de ofertas lúdicas para fines de semana e incluso para este verano-88. La oferta de "Semaines de L'Hexagone" es un concepto original de vacaciones lúdicas en las cuales se pueden descubrir los juegos de tablero, los wargames, los juegos de rol, el rol en vivo... mientras se convive con un grupo de amigos y animadores movidos todos por un objetivo común: la pasión por el juego. Todas las actividades que se desarrollan durante estas fechas tienen clave de juego.

Las actividades de este verano están organizadas por grupos de 2 semanas en Julio y Agosto.

En Bretaña, Rennes, Ferme de la Harpe, (Julio) del 2 al 16 y del 16 al 30. Dirección: Ferme de la Harpe, Avenue d'Île de France, VILLEJEAN, 35000 Rennes. Teléfono: 99594538 (insistir por las noches). Esta "semana" tiene una orientación más wargame, aunque están previstas también actividades de JdR.

El otro tendrá lugar en Morestel (cerca de Lyon), en la Ferme de la Kora (Agosto) del 30 de Julio al 13 de Agosto y del 13 al 27 de Agosto. Dirección: La Kora, ferme de Balmette, 38510- Morestel. Teléfono: 74802746 (hay

que precisar que deseas hablar con algún organizador de las Semanas, ya que el centro es importante).



Los precios son los siguientes:

-En tienda: 140 Frcs al día, las dos semanas 1800 Frcs.

-Bajo techo: 160 Frcs al día, 2100 Frcs las dos semanas.

"Les Semaines de L'Hexagone" están reservadas a jugadores mayores de 16 años (los menores deben tener autorización paterna).

"Les Semaines de l'Hexagone" organizan igualmente: El juego Highlander, el Banquete Medieval de Año Nuevo, La Migración Bárbara y la Guerra del Fuego en semi-real.

Para más información sobre estas animaciones:

Semaines de L'Hexagone, 37, Route Nationale, 55200 Lerouville. Telf 29913488. O pónganse en contacto con la redacción de nuestra revista Troll.

Toulouse.

El 14-15 de mayo, en el "Cercle de l'Ultime" (Club de Rol de la Escuela Nacional de Aviación Civil) tendrá lugar un torneo de AD&D (niveles 4-5 el sábado y niveles 5-6 el domingo).

Información: ENAC, 7 Avenue Edouard Belin, 31055 Toulouse.

Juegos

Jeux Descartes.

Maléficos.

Ha salido ya la 2ª edición de este juego que ha triunfado en el país vecino (al extremo que se comenta una próxima traducción al inglés). El juego no ha variado mucho salvo por

una mejora en la presentación. Las cartas del Tarot son a todo color (y no se tienen que destrozar) y se incluyen además personajes en cartón para jugar. Se informa igualmente que los miembros del club Pythagore ya habrán recibido su primer boletín.

Star Wars.

Desgraciadamente, tenemos que anunciar que la versión francesa se ha retrasado hasta final de Abril, por lo que todavía no podremos comentar este juego tan esperado por todos. La razón del retraso de la versión francesa se debe, parece ser, a que todavía no han llegado las fotos de la película y que la Lucas Film SA ha querido verificar la producción del juego personalmente.

Les Années Folles. (Investigations dans la France des années 20).

Este primer suplemento francés para L'Appel de Cthulhu es sencillamente increíble. Editado por (evidentemente) Jeux Descartes (con la autorización de Arkham House y Chaosium Inc.), esta maravilla apareció los últimos días del 3er Salon National de los Juegos de Reflexión en París. Aunque se trate de una de las cajas más caras de las editadas por Jeux Descartes para L'Appel de Cthulhu (210 Frcs), su contenido justifica de sobra el importe. En una caja con portada muy atractiva se pueden encontrar:

* Un librito de 112 páginas titulado "Panorama des Années Folles", que describe con todo detalle la vida en Francia de 1920 a 1929: Modas y costumbres, aspectos de la vida cotidiana, cronología de los acontecimientos más importantes de la actualidad de aquella época, biografía de las personalidades de los años 20, un acercamiento con información cotidiana sobre la vida en París y una sugerencia de temas de aventuras desarrollados en distintos barrios de la capital.

* "Le guide du Paris des Années Folles" (112 páginas) es una auténtica guía turística de aquellos años. Cada capítulo es un desarrollo de cada "arrondissement" (distrito) de París, con todas las direcciones útiles necesarias para una aventura Parisina. En el índice podréis encontrar toda la información que necesitéis (¿Dónde hay una secta sobre Satanismo? ¿Cuáles son las librerías con "libros raros"? ¿Cuántos hospitales hay especializados en alienación mental? ¿Dónde está la embajada de San Marino? etc.)

* El tercer y último librito, "Regles Optionelles & Scénarios", de 48 páginas, no tiene desperdicio. Una parte está dedicada a la creación de investigadores franceses, teniendo en cuenta el impacto que les hubiese podido causar su participación en la "Gran Guerra" de 1914-1918, incluyendo nuevas profesiones y competencias así como una nueva hoja de personaje, reglas sobre el espiritismo, nuevos monstruos, hechizos y objetos mágicos, etc. Incluye, además, dos módulos titulados "Deauville" y "Paris, rêve ou réalité?".

* Accesorios: unas nuevas tablas para el Guadian de los Arcanos (con precios en francos, una tabla de locuras y fobias ampliadas, y una extensísima lista de equipo diverso: el precio de una boquilla para mujer, un bisturí o un camembert, por ejemplo); un mapa de la Francia misteriosa (con localizaciones de ciudades importantes, "lugares herméticos", catedrales, castillos fantásticos, lugares sagrados, etc) y un Plano de París monumental visto desde los aires. "Mon dieu, c'est formidable!"



Oriflam.

Ya ha salido **Runequest** en versión francesa, de excelente presentación y con muy buena crítica de toda la prensa especializada (esperemos que se sigan los mismos pasos en la versión española). Igualmente, para **Stormbringer**, el módulo "L'Octogone du Chaos", 79 Frcs, 48 pags., en el cual se incluye un sistema de combate para tropas.

Megatraveller.

El esperado compendium de **GDW** ha salido por fin. Está presentado en caja, con tres libretos (jugador, master y enciclopedia + un mapa de Spinward Marches). Las reglas son las de la edición **Starter de Traveller** con los suplementos **Mercenary**, **High Guard**, **Scouts**, **Merchant Prince**, **Spinward Marches**, **Citizens of the Imperium**, **Azhanti High Lightning**, **Striker**, **Traders and Gunboats** y **Library Data (A-Z)**.

Empires & Dynasties

Ediciones **Dragon Radieux**. Autor: **Patrick Durand-Peyroles**.

Precio aproximado: 210 Frcs.

Dragon Radieux sigue en su ascendente carrera de calidad. Después de mejorar sustancialmente la calidad de la revista (ver reseña al respecto), nos vuelve a sorprender gratamente con la edición de un juego de rol que estuvo a punto de ser editado hace años por la revista de breve existencia (sólo un número) **Epées et Sortilèges**.

Empires & Dynasties (o **E&D** como seguramente se le llamará en breve) fue presentado en primicia en el **Salón de los Juegos de Reflexión** de París y un servidor lo tuvo en sus manos apenas llegó éste al stand de **Dragon Radieux**.

El aspecto (en caja de cartón con preciosa portada a color aerografiada) estaba muy conseguido e invita a una mayor curiosidad por descubrir la calidad del contenido (a la vez, evitaba un rechazo por el supuesto elevado precio de l producto): en su interior se pueden encontrar dos libretos, un mapa del imperio de Ney-Dora y las tablas del árbitro de juego (no hay dados aunque se indica la necesidad de poseer 1d4, 1d6, 1d8, 2d10 y 1d20).

*Libreto nº1: El Mundo de Reah (68 páginas)

El contenido es sustancioso y completo: Creación de personajes completa (características, origen, competencias y situación del personaje actual), un estudio completo de la sociedad "reahiana" (con más de 25 clases sociales que cubren desde el pueblo hasta las distintas noblezas, pasando por esclavos, marinos o artesanos), sistema de competencias y reglas de simulación (con el uso del sistema de porcentaje y de la tabla de resistencia tipo **Cthulhu** y **Runequest**) y una descripción del mundo de Rhea (cosmografía, geografía, arquitectura, calendario, sistema monetario...). Todo ello apoyado con ilustraciones y mapas detallados.

*Libreto nº2: La Leyenda de los Tiempos Grises (68 páginas)

Introducción a la magia, origen auténtico del mundo desde sus orígenes hasta hoy, religiones principales, el libro de la iniciación escolar, lista de prodigios extraños (hechizos), lugares sagrados, objetos mágicos, pergaminos, pociones, criaturas extrañas, animales (con ilustraciones) y un módulo llamado: La Desgracia. Hoja de personaje. Además, un precioso mapa del mundo de **Empires & Dynasties** y una tablas para el árbitro (ya puestos a pedir, hubieran podido reproducir la ilustración de la portada a color...)

Sólo queda probarlo y ver que tal es...y ganas no faltan.

Animonde.

Este nuevo juego de rol presentado por **Croc**, autor de **Bitume** (juego de rol a lo **Mad Max**), ha sido definido por el autor como de temática "Romantik-Fantastik". Por lo que pudimos apreciar, este juego se sitúa en las antipodas de su anterior publicación, ya que se trata de un juego ante todo no-violento, con hadas, luciérnagas, etc. Seguiremos informando.

Zone (seconde édition)

Ziroz Productions. Autores: **N. Thery** y **E. Bouchaud**.

Precio aproximado: 85 Frcs.

Este librito de 60 páginas nos presenta un juego de rol completo. **Zone** presenta un juego basado en una época actual sin futuro, ni láser, ni espadas, ni dragones. El ambiente está en los conciertos chungos, las hostias en los descampaos, los **Hell's Angels**, las cadenas, los puños americanos. **Zone** es la calle gris de las ciudades, la risa en los bloques del extrarradio, la angustia del metro, las bandas y los clanes que se machacan constantemente por unos metros de cemento.

Con esta presentación **Zone** nos introduce en un juego de rol contemporáneo en la línea de **Bitume**. El librito contiene una introducción para crear personajes de modo completo (características y background), un capítulo consagrado al combate (cuerpo a cuerpo, a distancia, localización de impactos, armas, etc.), uno a la moral, otro a las competencias, a las persecuciones, monstruos, y dos módulos.

Las tablas se venden aparte con un módulo titulado **Britannicus Remake**.

Quizás sea un buen juego de rol, pero difícilmente podrán averiguarlo los que tengan problemas económicos: el precio de casi 2000 ptas por un librito en blanco y negro con portada + 1 color y sólo 60 páginas es algo abusivo.

Trauma.

Ya ha salido **Trauma** (el juego aparecido en la revista **Chroniques d'Outre Monde**) en versión juego completo. Editado en forma de libro con tapa dura. Edita **Aujourd'hui Communications** (mismo grupo que **Chroniques d'Outre Monde**)

Judge Dredd Companion.

De **Games Workshop**. 120 pags. Presentación e ilustraciones de gran calidad. Este suplemento es sin duda uno de los mejores **Companion** publicado hasta la fecha. Tras la impresionante portada a color (del Juez Anderson), el **Companion de Judge Dredd** ofrece nuevas competencias para los jueces, reglas opcionales al combate, tabla aleatoria para efectuar perquisiciones al ciudadano medio, nuevas armas, reglas avanzadas de conducción, juego de tablero adaptado del comic **Black Out**, un dossier completo sobre el **Down Town** - el barrio más podrido de **Mega-City** y la fauna que lo habita-, un artículo sobre mutantes, exorcistas y jueces-psi. Todo ello completado con 4 módulos de los cuales los dos últimos son dos auténticas campañas. ¿Alguién da más?

Cthulhu Now.

La verdad es que me ha decepcionado un poco esta extensión tan esperada por todos. Como podéis suponer se trata de una ampliación para **Call of Cthulhu**, realizada por el equipo de Chaosium (Barton, Herber, Petersen, Szymanski, Thomas, Willis y Workman) en la cual se pretende ofrecer sustancial información que facilite la adaptación a nuestra contemporánea época del juego lovecraftiano.

Presentado bajo forma de libro (con tapa rústica) de 128 páginas + 24 páginas de ayudas de juego (para ambientación de los módulos) + 2 tablas (incluidas en el libro a doble página) sobre armas contemporáneas, esta extensión dedica una parte excesiva a los módulos en detrimento de una buena labor de ambientación para el juego en la actualidad. Concretamente, sólo las cuarenta primeras páginas de **Cthulhu Now** están dedicadas a la creación de investigadores contemporáneos (4 páginas), nuevo equipo (3 páginas esencialmente compuesto por material bélico: miras láser, chalecos antibalas, etc.), armas de fuego (10 páginas de tablas, descripciones y nuevas tablas de combate para todo tipo de armas desde el 357 Magnum hasta la Uzi SMG pasando por el M16 o el popular Kalashnikoff), la evolución de la ciencia, la medicina y la ley hasta nuestros días (el estudio de la sangre, de las fracturas y el equipo médico de emergencia) y una propuesta de localización de impactos (de corte clásico, es decir por zonas de cuerpo como cabeza, abdomen, piernas derecha o izquierda, etc...). El problema es que dicha localización de impactos también afecta a los monstruos del Mito, por lo que el juego puede convertirse en una farsa. Imaginaos al Guardián anunciando a los jugadores, con aire trascendente: "Le acabáis de volar un tentáculo a Cthulhu..."

En las restantes 88 páginas nos presentan 4 módulos (que no puedo valorar ya que no los hemos jugado todavía pero que tienen muy buena pinta): La ciudad en el mar, Sueños negros y mortíferos, El asesino del espacio, Las demoníacas estrellas. Sin entrar en la valoración de dichos módulos no puedo evitar lamentarme de la poca labor de ambientación e investigación sobre las posibilidades de juego que ofrece **Cthulhu Now** (no se han realizado tablas cronológicas relacionadas con acontecimientos "extraños", o un desarrollo eficaz de las nuevas competencias -informática- (al margen del olvido de competencias contemporáneas de evidente interés para el investigador moderno -video, ufología, parapsicología, etc.-). Pero lo que más me entristece aún es la detallada documentación relativa a las armas de fuego (por otra parte casi todas innacesibles en nuestro continente para un "investigador normal") que tiende a confirmarme que **Call of Cthulhu** puede llegar a convertirse en un juego de rol de machaque más al estilo de D&D o de Fútbol-Manchú (muy a pesar de los amantes del Cthulhu lovecraftiano).

Vampires.

Esta nueva extensión para el juego de rol **Chill**, es una antología sobre el vampirismo, científica y psicológica, que tiene más pinta de tesis filosófica que de extensión de juego de rol. Incluye un estudio de la S.A.U.V.E. y un módulo sobre la venganza de Drácula (disponible también como módulo suelto).

Accesorios

Juegos de Mesa y Figuras.

Esta empresa dinámica es distribuidora oficial y en exclusiva de las siguientes marcas: **Minifix**, **Donnington Miniatures**, **Newbury Rules** y **Essex**. A disposición del aficionado, tienen una extensa y variada gama de material. Como muestra, un botón:

*Juegos, reglamentos y figuras de **Citadel Games Workshop**: El juego **Warhammer 40000** y sus figuras; el juego temático-deportivo-fantástico de tablero **Blood Bowl** y la extensión **Death Zone**.

*De la marca **Standard Games**, los juegos **Vikings Raiders**, **Dark Blades** y unos mapas de "castillo templario" y "ciudad fortificada", respectivamente.

*Reglas **TTG**, reglas **Meshada** para escaramuzas medievales y reglas **Newsbury** para wargame napoleónico y en Crimea.

*Figuritas **Dixon Miniatures** (samurais), y **Essex** (de la cual ampliarán en breve la gama, incluyendo la figurita de fantasía).

*Toda la gama de productos **Escenart**, incluyendo los productos y novedades en figuritas que dicha empresa importe.

J.M.F., S.L. admite pedidos por correo o teléfono: c/ Fundadores, 9, 1ª Dcha. Telf: (91) 2564847.

No dudéis en pedirles el catálogo.

Denizen

Avalancha de CF: ¡Llegan las tropas especiales de Ventaura, pequeños! Ocho perfectos, armados y acorazados soldados del futuro dispuestos a vivir (y sobrevivir) cualquier tipo de aventura.

Igualmente ha aparecido un gran Orco (estúpido) con Gnomo (inteligente) sobre los hombros... (Ya se sabe que la unión hace la fuerza)

Grenadier

Están a punto de caer en el mercado una nueva colección de blisters de tres figuritas firmados por nuestro escultor favorito: **Nick Lund**. Constan de 1 héroe con dos acompañantes. Los títulos anunciados son: Mago y Cia; Clérigo y Cia; Ranger y Cia; Ladrón y Cia; Bárbaro y Cia; Guerrero y Cia.

Respecto a **Julie Guthrie**, tampoco anda ociosa: está prevista la aparición de varios monstruos, entre los que destacan un Ogro Campeón, un Draconiano y un Minotauro.

Igualmente va a aparecer una caja más de la serie "Encuentros". Su título: "Catacumbas de la Ciudad Subterránea". Promete ser interesante...

¡Ah, por cierto! Corren rumores de que se van a ver pronto por aquí dos cajas con las figuritas oficiales **Grenadier** para **Star Wars**! ¡Que el bolsillo nos acompañe!

Aquila.

Los elementos de construcción **Aquila**, realizados en aleación de plomo y estaño, permiten, por su presentación modular, una infinidad de realizaciones. El sistema de montaje

(tipo puzzle) permite una unión satisfactoria de las piezas y un efecto muy realista. Las maravillas de todo lo que presentaron esta casa residen sin duda en las piezas de mobiliario (mesas, sillas, taburetes, tronos, cazos, cazuelas, antorchas, escudos, armas...), que son de gran calidad por su fineza y realización.

A destacar que los suelos donde se "edifican" las salas son de madera serigrafiada que contrasta con las piezas de plomo por su pobreza. Sin embargo, el resto es una verdadera obra de arte.

Armageddon.

Esta nueva marca de figuritas de 25 mm para juegos de rol, sigue editando figuritas a buen precio y con calidad más que aceptable. En el Salón, pudimos ver parte de sus últimas novedades: guerreros del Caos, Marines Espaciales, Elfos, etc.

Remark.

Esta nueva sociedad francesa realiza figuritas de 25, 15 y 6 mm para wargames, con figuras a precios muy competitivos con los que estamos acostumbrados a conocer de los productos ingleses. Su catálogo nos muestra una amplia selección que abarca periodos antiguos, medieval y renacimiento. Las joyas del muestrario están, sin duda alguna, en las figuras de 6mm para wargame fantástico-medieval.



White Dwarf.

Nº 99. Marzo 88. Mensual. 80 pags. 1,25£.

Dirigido por Sean Masterson.

Da la impresión de que alguien quiere promocionar el **Warhammer 40000**. En este **WD** no falta nada del juego, desde una moto-boogie para orcos hasta una hermosa tabla de generación de mutantes, pasando por los anuncios de figuritas, *marines* y demás engendros. La sección *Chapter Approved* revisa sobre todo la mecánica de combate y tiro del ya citado **WH40K**, con algunos vehículos ingeniosos, y el desarrollo de poderes psi en personajes. En el último momento, los de **WD** se acuerdan de que existen otros juegos y publican un sistema de artes marciales para **Runequest**, un módulo algo aparatoso para **Cthulhu**, y, en *Eavy metal*, un "paso a paso" para pintar figuritas muy arregladas. Aparecen también dos juegos de tablero comentados: "Course of the Mummy's Tomb" y "Heros for Dungeonquest", extensión del **Dungeonquest**.

¡Qué memoria la mía! Se me olvidaba la estrella de la revista: "The Ritual", un fastuoso módulo para... ¿Se adivina? Si, en efecto, para **Warhammer**, que por lo visto está en plena expansión. Es un módulo bastante apetitoso con dibujitos a color y mapas de calidad. No lo he leído, por si acaso me lo hace jugar alguien (¿Voluntarios?).

Y por cierto, anuncian un nº100 bastante suculento. Ya veremos.

Jesus Villalobos

Casus Belli.

Nº 44. 30 Frcs. 108 pags.

Este ejemplar de **Casus Belli** le dedica especial atención a los juegos de ciencia-ficción, incluyendo un informe sobre **Star Wars** -todavía no editado en Francia en las fechas del Salón aunque se rumoreaba su próxima salida-. Los módulos también tienen un claro color espacial: **Star Wars** y **Empire Galactique**, un solitario para **Paranoïa**, un módulo para **AD&D**, y unos escenarios para **Les Aigles** y **Warhammer 40000**. La otra parte de la revista esta dedicada a la guerra moderna -teniendo sobre todo en cuenta la presencia de los helicópteros-. Artículos sobre temáticos: **Blood Bowl**, **Civilization**) y wargames: **Tank Leader**.

Dragon Radieux.

Nº14. Marzo 88. Bimestral. 25 Frcs.76 pags.

Tras conseguir completar la colección de **Dragon Radieux** (incluido el Especial Módulos), os puedo asegurar que esta revista ha evolucionado sorprendentemente desde Noviembre de 1985. Quién hubiera pensado que al ver el nº1 (32 páginas, 25 Frcs.), un fanzine de esperanzador contenido (Presentación de un mundo -Trégor-; módulo **Cthulhu** y **AD&D** y otras secciones interesantes) pero con pésima presentación (Portada e interiores en blanco y negro, malas y pocas ilustraciones, texto de impresora barata), que en menos de tres años pasarían a 76 páginas sin aumentar el precio, con portada a todo color y gran parte de las

páginas interiores a dos tintas, secciones cada vez más interesantes, fotocomposición, fotografías e ilustraciones correctas, por no citar más que algunas de las virguerías que aparecen a primera vista.

Su contenido, apetitoso y actual: Módulos para **Star Wars**, **AD&D**, **L'Appel de Cthulhu** y **Les Trois Mousquetaires**; Ayudas de juego para el mundo de **Trégor**, para **La Vallée des Rois** (Juego de rol basado en el Egipto faraónico), para juego con figuritas, para **Runequest** (El mundo de *Glorantha*) y para **MERP** (nombres élficos de los primeros años); Informaciones sobre juegos (**Runequest**, **Animonde**, **Encyclopedie Galactique** y **Robotech**), rol en vivo, revistas, actividades ("Semaines de l'Hexagone"), clubs, libros, etc.

En conclusion, no son falsos los rumores que comentan que **Dragon Radieux** va camino de convertirse en la nº1 de las revistas especializadas en juego de simulación y rol.



Chroniques d'Outre Monde.

Nº11. 30 Frcs. 84 pags.

En este número, se nos sigue ofreciendo un buen nivel de contenido. Juzguen por ustedes mismos: Módulos para **Star Wars**, **Bushido**, **AD&D**, **Trauma** y **Zone**; Informe **Runequest**; Calendario de los Jóvenes Reinados para **Stormbringer**; Artículo: "El Juego de rol aquí y ahora" por Pierre Rosenthal (redactor de **Casus Belli**) y sobre los juegos bélico-politizados (**Cyborg Commando**, **Phoenix Command**, **Price of Freedom**, **Year of Phoenix**, **Delta Force** y... **Judge Dredd**); Complementos al panorama de los juegos de rol; un artículo sobre la mitología nórdica; complementos a los "Pavés"; para ciencia-ficción: ¡Cazas!, para el "Pavé" dedicado al oeste: Las tribus de Dakota. Y no olvidemos las sabrosas secciones habituales...

Graal.

Nº5. 25 Frcs.68 pags. Mensual. Marzo 1988.

Con este nº5, **Graal** es un serio candidato a figurar entre las revistas de juego de simulación francesas de obligada lectura, junto **Casus**, **Dragon Radieux** y **Chroniques**. El contenido es variado: Wargame, Role, juego con figuras, etc.

Los informes están dedicados a **Runequest**, el wargame "Alr-Cav" y el juego de tablero "Fury of Dracula". Tampoco faltan módulos **Runequest** y escenarios (**Croisades**, **Les Aigles**, **Warhammer Battle**, **Alr Cav**). Un artículo sobre los Druidas y Elemen-

talistas y sus aplicaciones en el wargame con figuritas editado por **Graal**, "La Flèche et L'Epée". Un artículo divulgativo sobre el juego de rol y otro sobre las figuritas. La presentación de un juego-módulo llamado **Faeriland** (de reglas sencillas, para iniciar al juego de rol). Un informe dossier sobre catorce juegos de rol. Un artículo sobre consejos al árbitro. Un artículo sobre los juegos de rol en vivo. Un glosario sobre los términos más conocidos del **JdR** y, por supuesto, las secciones habituales sobre clubs, actividades, novedades, etc.

La Necropole de Ghoser.

Nº3. Dic 87. 30 Frcs. 68 pags. Formato: 23x20

Esta revista ya aparece como una publicación un tanto especial por su curioso formato (apaisado) y sus atractivas portadas a todo color (Nº1-Mézieres, Nº2 Tito, Nº3-Manchu). La redacción, por primera vez, en el nº3, elabora un editorial dirigido al lector. El mensaje viene a ser el siguiente: **La Necropole de Ghoser** quiere ofrecer artículos (módulos, ayudas de juego...) largos y profundos. Prescinden de los informes, las noticias, información ya cubierta por sus colegas de prensa. Por lo que consideraran inútil el realizar editoriales.

El contenido es denso. Aventuras: "Carnet mémorial d'un aventurier" y "Stan Moreno & la veuve noire"; complementos para el **Ninja**; un artículo sobre "el pequeño pueblo"; módulo **Runequest** y **Leyendas Celticas** y nueva clase de personaje para **AD&D**: *El caballero del Kran*.

Nota: En el nº 3 se incluye el tablero para jugar a **Starsaga**, un juego de estrategia y diplomacia sobre Minitel, ambientado en un universo de ciencia-ficción: Javar.

Aphaia.

Nº3. 22 Frcs. Abril-Mayo 1988. 48 pags.

Esta revista está todavía naciendo y tiene aspecto de fanzine a primera vista. De todas maneras, no hay que desecharla (no vayamos a tener sorpresas como con **Dragon Radieux**) y observemos su contenido, sin duda alguna, gratificante.

Para empezar, cuatro módulos (007, **Cthulhu**, 3 **Mosqueteros** y **Stormbringer**); seguido de un informe **Runequest** (decididamente, les ha dado a todos por el mismo); artículos sobre los años 50 y "El Murder Party"; y secciones dedicadas a la información general, informática, cine, comic, y pequeños anuncios...

Magie Elfique.

Bimestral de periodicidad variable. Nº7. Febrero 1988.

Este es el auténtico fanzine de 16 páginas, escritas a máquina, numeradas a mano y con dibujos encantadoramente nefastos. Elaborado por un grupo de jóvenes que se autodenominan **Axes** y son de París. En su interior podréis hallar el armamento del paladín eterno (con todas las características de sus armas de los PNJ y de él mismo) para ambientar módulos fantástico-medievales, una reseña sobre las principales revistas de rol, un módulo para **D&D** y los consejos de **Glorfindel** **Elbarion** el Archimago.

Una interesante idea para los clubs que se aletargan...

Jeux & Strategie.

Nº 50. 30 Frcs. Bimestral.

A todo señor, su honor. Hemos ignorado esta revista por cuestiones de espacio y de especialización. **Jeux & Strategie** es sin embargo una revista a tener muy en cuenta ya que se trata de una publicación plural y divulgativa a la que muchas otras revistas (o fanzines) tienen que agradecer una labor de difusión indudable.

Este número 50, además, tiene unos artículos de gran interés para los aficionados a los juegos en general. Un artículo titulado "Les années du Jeu" rememora la evolución de **Jeux & Strategie** desde su nacimiento en Enero de 1980 junto los principales productos destinados al ocio, como los juegos de simulación, wargames, othello, backgammon, etc... Ideal para comprender cual es la causa de nuestro estancamiento-lúdico-nacional. Pero esto no es todo. Una encuesta sobre "A que juegan los franceses" nos permite conocer el panorama de la afición en el país vecino -ver editorial- ¡muy significativo de lo que podría dar como resultados una encuesta aquí!. "Il n'y a pas deux sans trois" (No dos sin tres -expresión francesa-) y por lo tanto, especialmente dirigido a los jugadores de simulación un artículo sobre "Los juegos de armadura y de lo raro" firmado... claro, ¡Didier Guiserix (redactor-jefe de **Casus Belli**)!

Clubs

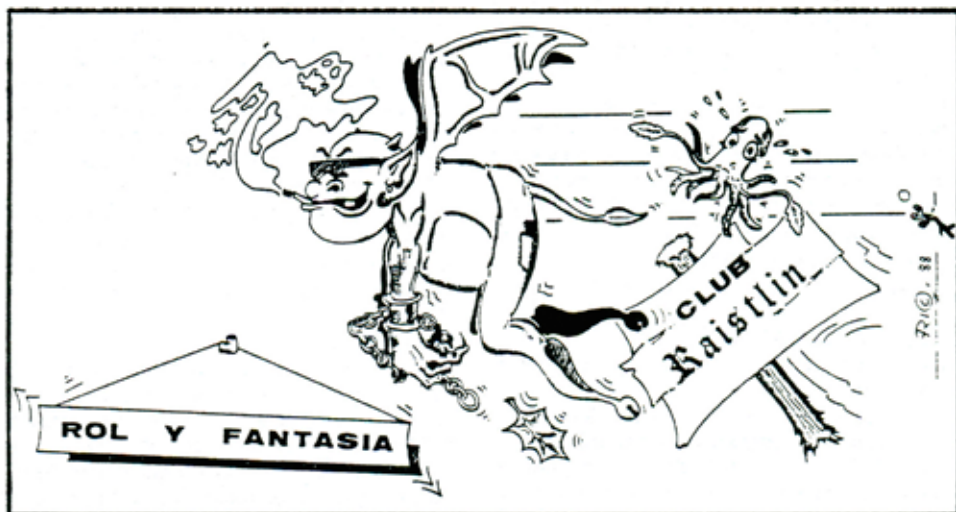
Nuevo club en Hospitalet

Se autodenominan "**Cthulhu Mechanix Believers, Club de rol de San Ramón**", y golpean con fuerza. Local social: Avda. San Ramón 1. Contactos con el Keeper/Game Master: Francisco José Campos Romera. c/ París 69, 1ª 1ª; 08904 Hospitalet. Telf: 2403863. Pronto tendremos colaboraciones suyas en esta revista.

Club Raistlin.

Este club recientemente creado está ubicado en Albacete. Amantes del Rol y de la Fantasía, desean contactar con otros grupos para ampliar experiencias e intercambiar proyectos. Su presidente, José Beltrán Escany, está a vuestra disposición para cualquier consulta.

Los datos del club son los siguientes: Avda de España 41, 11-F. Edificio Covirgo; 08002 Albacete. También podéis llamar a los teléfonos de José: (967) 222348, y Ricardo: (967) 228362.



Comics

las aventuras de Alef-Thau.

De Arno y Jodorowsky. Editorial: Eurocomics.

Una aventura imposible en la que participa un héroe sin brazos ni piernas, Alef-Thau... Un mundo fantástico en el cual lo único real es Diamante, una chica inmortal... una intriga en la que participan ambos, amándose y odiándose, utilizados como meros peones de un juego que desconocen... Una saga épica dibujada por el magnífico Arno y narrada por el eficaz Jodorowsky, de la que ya tenemos los tres primeros himnos publicados en la "Colección Humanoides" de **Metal Hurlant**: "Alef-Thau" (16), "El Príncipe Manco" (21) y "El Rey Tuerto" (25). Lamentablemente, en la edición española no está incluido el juego de rol publicado en la versión francesa de "El Rey Tuerto" (ver sección de noticias de Troll-4).

Rapsodia Húngara.

Autor: Vittorio Giardino

Editorial: Norma

Mientras la publicación de "La Puerta de Oriente" (comentada en nuestro Troll-10) se retrasa hasta mayo, editorial Norma reedita "Rapsodia Húngara", publicada en su día en la colección "Albumes Cairo". la historia es cronológicamente anterior a la de la "Puerta de Oriente", y fue publicada anteriormente por entregas en "Cairo". En lo que no estamos conformes es en el precio. Lo que en su día y en cartóné costaba 1200 ptas hoy cuesta 1400 en rústica... ¡Cosas de la inflación!

Julio Recarte

El gran libro de los Juegos.

Editorial Timun Mas.

Este libro especial recoge, bajo forma de pequeños juegos de tablero, algunos de los títulos de la serie "Elige tu propia aventura". 14 juegos de tipo "recorrido" diferentes de variada temática que va desde la antigüedad (El secreto de las pirámides o El castillo prohibido) hasta una época futura (Ovni 54-40 o Superordenador) incluyendo carreras de coche (El gran rallye) y búsquedas de tesoros (El tesoro del galeón hundido). Este libro va dirigido a un público mayoritariamente infantil que deberá poseer fichas y dados (papel y lápiz a veces también) para poder jugar cada juego. Aunque no sea de utilidad para los "rolmaníacos" no cabe duda que la iniciativa es simpática y la publicación es de calidad. Si queréis "preparar" a vuestros hermanos pequeños al mundo de los juegos, éste es un buen regalo a hacerles.

Soldado de la Niebla.

Gene Wolfe. Ediciones Martínez Roca, colección Gran fantasy.

La primera novela del "nuevo" Gene Wolfe en castellano ha tenido que ser editada por Martínez Roca, para nuestro deleite y esperanza de que las continuaciones de las aventuras de Latro sean igualmente publicadas.

Me he referido a Gene Wolfe como "nuevo" porque después de una irrupción no demasiado brillante en la Sf, Wolfe se retiró del campo de la publicación, no se sabe a qué hacer. Pero sí se sabe cómo volvió: como un triunfador, como alguien comparado a Tolkien, a Peake, a los grandes; en suma, como el autor del "Libro del Nuevo Sol" (Trilogía que, en un futuro lejano, podrá ser leída por los españoles; sus derechos están comprados desde hace tres años por Eds. Minotauro). Pero también como alguien insobornable. Sus fantasías son del tipo más personal que se pueden escribir hoy en día. Si son comerciales es porque el público ha sintonizado con Wolfe, no a la inversa. Incluso - ¡Dios Santo! - son *intelectuales*, elemento que es un anatema en la moderna producción de SF y F. Y sin embargo, y sin concesiones, Wolfe es en estos momentos el mejor autor de fantasía contemporáneo.

Con todos estos antecedentes desconocidos por el público español, "Soldado de la Niebla" se nos presenta como una oferta más dentro de un mercado especializado que, afortunadamente, cada vez nos brinda más opciones. Pero no se engañen. "Soldado de la Niebla" es un "debe" para cualquier aficionado - e incidentalmente, para todo aquel al que le guste la Literatura -.

Veamos, ¿Han leído la Ilíada y la Odisea? Si es así, seguro que quedaron cautivados por un sentido de la maravilla que jamás ha resurgido en forma escrita. Si quiere volver a ese mundo, "Soldado..." es su libro. El argumento es potentísimo pero, a la vez, es uno de los trucos narrativos más inteligentes de todas las épocas. Latro es un soldado que ha sido herido en la cabeza. De resultas de esto, Latro ha perdido la memoria, y la única forma de trazar una historia (su historia) es escribirlo todo para poder leerlo a la mañana siguiente. Pero todo tiene compensación, y a cambio de esta deficiencia Latro puede ver - y conversar - con los dioses. Mas todo lo que verá nuestro protagonista será cambiante. Sus impresiones escritas serán variadas al día siguiente, sus simpatías mudables, sus odios incomprensibles.

Así, Latro recorrerá Grecia, dejándonos ansiosos por "encontrar" su segundo papiro.

Que, tal y como están las cosas en el campo de la traducción, esperamos que goce también del buen hacer de Albert Solé como su transmisor. La exactitud de los recuerdos de Latro estará así asegurada.

Lluís Salvador.

Discos

Re-Animator.

Música compuesta y dirigida por Richard Band.

He aquí una buena banda sonora para ambientar nuestras terroríficas partidas de juegos como *Call of Cthulhu*, *Chill* o *Maléficos*.

Se trata de una magnífica composición de Richard Band, podemos decir que "para que se le pongan a uno los pelos de punta"... Hay que destacar la música del comienzo y títulos en los que hay claras reminiscencias a la banda sonora de "Psicosis".

Es importante mencionar que el film está basado en una novela original de *H. P. Cthulhu* (H. P. Lovecraft). Sí amigos, el gran maestro de los guardianes de los arcanos. Así pues, temblad jugadores y disfrutad, Masters. Para terminar, sólo decir que es un disco bastante fácil de conseguir y que constituye por sí mismo un elemento peligroso para la Salud Mental, así pues es aconsejable no escucharlo en soledad, de noche y con auriculares; y, si no me creéis, hacéd la prueba.

Robingenolindeus

Películas

Perseguido.

(The Running Man). 1988. Director: Paul Michael Glaser. Guión de Steven E. de Souza, basado en la novela de Richard Bachman. Intérpretes: Arnold Schwarzenegger, Maria Conchita Alonso, Yaphet Kotto, Richard Dawson. Música de Harold Faltermeyer.

Año 2019. La Humanidad se encuentra en el fondo de una terrible depresión económica. La democracia ha muerto, gobernando estados totalitarios. La principal industria es la TV, y también el mayor medio de comunicación y educación de masas. Otros medios didácticos o de difusión, como los libros son declarados subversivos. El programa de mayor audiencia se llama, casualmente, "perseguido", y consiste simplemente en que el concursante (normalmente, aunque no necesariamente, un criminal) debe realizar en un tiempo determinado un recorrido, perseguido por un grupo de asesinos con armas sofisticadas... Normalmente, "ganan" muy pocos...

Basada más o menos libremente en la novela americana de mismo título (traducida en versión castellana como "El Fugitivo"), del escritor "Richard Bachman" -seudónimo de Stephen King-, la película es una excusa más para el lucimiento del espectacular tipito del señor Chuaschesnegger, lucimiento que se viene abajo cuando abre la boca (le quedaba mejor el papel de Conan, marcaba más músculo y gruñía menos). Chuaschesetc sigue demostrándonos que el mejor sistema para enamorar a una mujer es amenazarla con romperle el cuello (como puede atestiguar la muy sufrida Maria Conchita Alonso), que a él nunca le dan las balas y que el más cachas siempre gana.

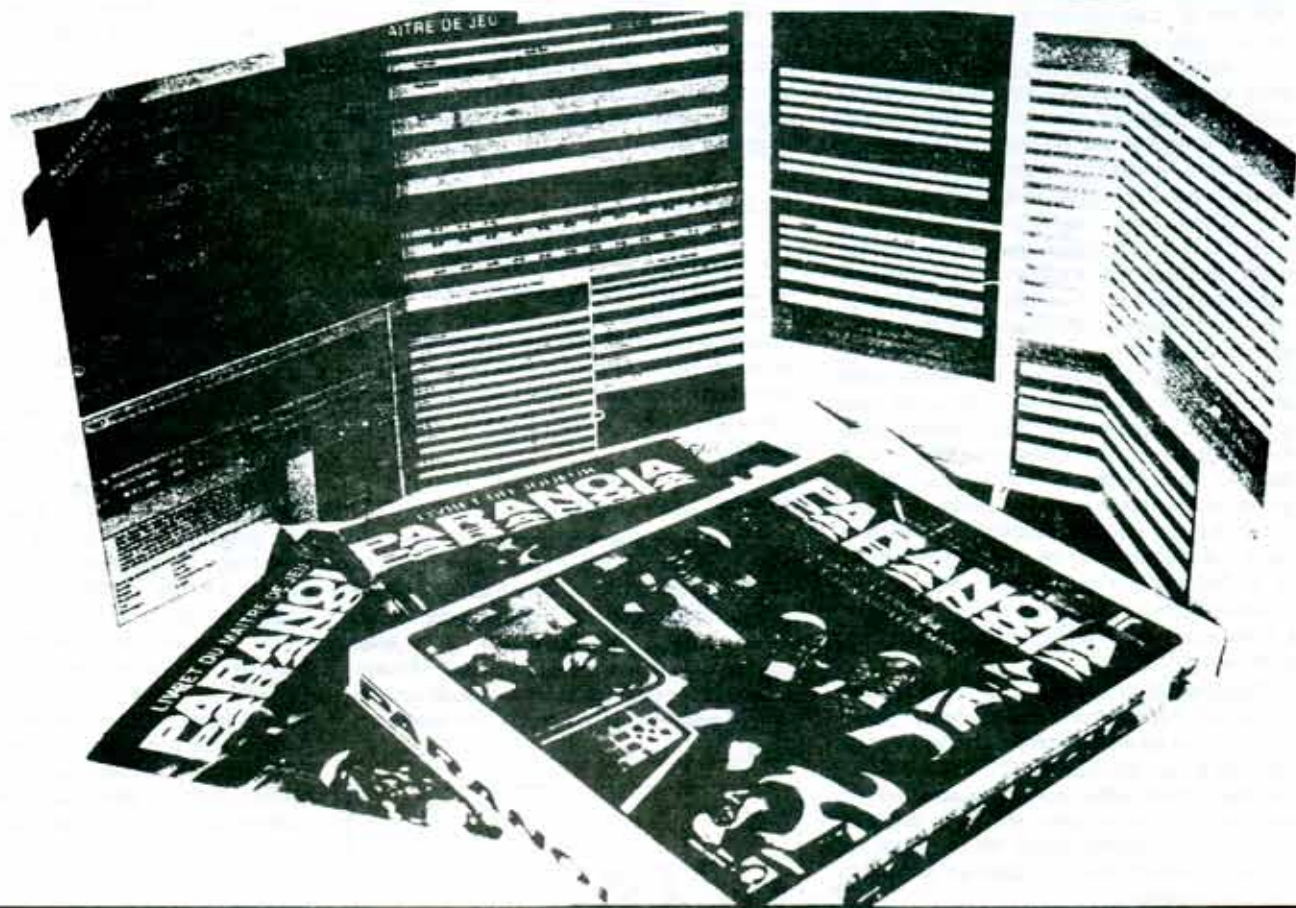
La película ha sido dirigida por Paul Michael Glaser (el moreno de Starsky y Hutch, ¿Recuerdan?) y está bien estructurada, sin caer en la paranoia fácil de una sucesión de slogans o concursos sádicos, sino limitándose a presentarlos como de pasada, pero, eso sí, en su momento justo. ¿No desea presentarse al concurso de "trepa a por el dinero"? Se trata de trepar por una cuerda en la que hay pegados billetes, con un buen número de perros hambrientos debajo y siendo rociado de tanto en tanto por gas paralizante. O quizá no le ha recordado su hijo que esta es la semana del cupón: con ellos puede ganar importantes premios ¡Y denunciando a un familiar se obtiene un cupón TRIPLE! Y sobre todo, no olvide el lema del mes: CREA TODO LO QUE VE.

¿Necesito decir que es una inspiración bastante buena para *Paranola*?

Julio Recarte



PARANOIA PARANOIA



Ficha Técnica:

Nombre: PARANOIA

Editor: West End Games Inc (Jeux Descartes, versión francesa).

Aparición: 1984 (1986 en Francia).

Tema: Locas aventuras en un mundo futuro más loco aún, a las órdenes de un ordenador todavía más loco.

Nº de Jugadores: Entre 3 y 12.

Temática y Ambientación.

Ciudadano, estamos en el año 194 de la Era del Ordenador. Te encuentras en el complejo Alfa, tu hogar, un gigantesco complejo subterráneo dirigido por la computadora denominada EL ORDENADOR, que vela por la seguridad, tranquilidad y felicidad de los habitantes de Alfa. Si en algún momento te descubren inseguro, intranquilo e infeliz es posible que te utilicen como blanco móvil en los próximos ejercicios de tiro. ¿No te hace esto sentirte feliz y contento? (responde mirando a la cámara de la derecha, ciudadano, y no te preocupes; es falso el rumor de que las cámaras esconden fusiles láser).

El Ordenador está tan pendiente de la seguridad porque se encuentra en guerra, desde hace 194 años, con un enemigo peligroso y cruel: Los Comunistas, que dominan el Exterior del Complejo Alfa, y que han llegado incluso a infiltrarse en su interior. Se sabe que

son ayudados y protegidos por diversas sociedades secretas y por abominables mutantes, que maquinan la caída del Ordenador. Por eso el Ordenador ordena que sean eliminados por su traición.

Si descubres los síntomas de una mutación en tu cuerpo ¡No la escondas, ciudadano! ¡Denúnciala al Ordenador! El te dirá el mejor modo de utilizarla, lo cual suele ser el camino del centro de exterminación más próximo. Del mismo modo, si contacta contigo alguna sociedad secreta ¡No caigas en sus redes! Denúnciala al Ordenador! Este te recordará con cariño cuando caigas bajo los láser de los asesinos profesionales.

El Ordenador, consciente de que la vida en Alfa puede a veces ser un tanto difícil, te ha proporcionado una familia: los laboratorios de reproducción generan los nuevos individuos en grupos de a seis, todos con las mismas ideas, gustos y aspectos. Cuando uno cae, ya sea por combate, accidente o ejecución, sencillamente aparece el siguiente. Es la denominada "familia clónica". Desconfía de aquellos que te digan que hay otros métodos reproductivos: son sin duda traidores. Y si, en presencia de ciudadanos de sexo contrario notas reacciones extrañas en tu cuerpo, ¡notifícalo sin tardanza al Ordenador! Es un signo evidente de falta de vitamina anti-sex/bromúrica.

El Complejo Alfa se encuentra estructurado de manera jerárquica: en la escala más baja se

encuentran las masas parasitarias infrarrojas, que visten de negro y que sólo se ocupan de construir los edificios, limpiar las cloacas, trabajar en los silos de comida, producir en las fábricas, probar los experimentos de Investigación y Concepción, ayudar a las Fuerzas del orden (muchas veces como protección anti-láser), y de arrojar en los silos de comida cuando hace falta materia prima. Esas cuatro tareas, vamos, que no puede hacer un robot. En una escala inmediatamente superior se encuentran los Rojos, Naranjas, Amarillos, Verdes, Azules, Índigo, Violeta y los Ultravioleta, que visten de blanco. Cuando más alto es el nivel, más fatigosa y pesada es la tarea que realizan, normalmente en oficinas y despachos. Por esa razón las clases superiores gozan además de una larga, larga serie de ventajas. ¿Ves como es beneficioso servir con celo al Ordenador? (Es un rumor infundado el que afirma que todos los líderes de las Sociedades Secretas son de nivel Ultravioleta).

Personajes.

Y por fin, ciudadano, tu lealtad hacia el Ordenador va a recibir su justa recompensa: has sido designado para engrosar las filas del más famoso cuerpo de élite del Complejo Alfa: Los Esclarecidos (1).

Esta unidad está formada por individuos de todos los servicios del Complejo, de identificación roja como mínimo, y su misión consiste

básicamente en ir donde el Ordenador les ordene ir y resolver los problemas que el Ordenador les ordene resolver. Normalmente, estos problemas consisten en la localización, persecución y eliminación de sucios mutantes y miembros de sociedades secretas que manchan con su sola presencia el Complejo Alfa (Es un rumor completamente falso, propagado sin duda por comunistas, aquél que afirma que todos los Esclarecedores son en realidad de diversas sociedades secretas, y que además TODOS son mutantes. No debes escuchar tantos rumores, amigo Esclarecedor). El trabajo de Esclarecedor es sin duda el más glorioso, (y el más peligroso) pero es el único que permite escalar puestos con rapidez en la rígida escala social del Complejo, siempre que se consiga no terminar fusilado, pisoteado, degollado, atropellado, triturado, traicionado, envenenado, acuchillado, descuartizado, incinerado o ejecutado, por citar algunos de los finales más comunes del Esclarecedor. Sirviendo con lealtad al Ordenador, un Esclarecedor gana Puntos de Confianza. Comportándose traicioneramente, gana Puntos de Traición, que lo van acercando inexorablemente al Centro de Exterminio. Es un rumor totalmente sin sentido aquél que sostiene que las misiones que ordena el Ordenador son suicidas y sin sentido. Prescindiendo del cañón del arma que apunta a tu nuca, ¿no estás de acuerdo conmigo, amigo esclarecedor?

Recientemente (con el suplemento "Paranoia Aguda"), han empezado a verse entre las filas de los Esclarecedores una nueva clase de personaje: EL ROBOT. Los robots no son nunca ejecutados (sólo desguazados), no son heridos ni caen enfermos (sólo son pulverizados o cortocircuitados), no son traidores JAMAS al Ordenador (sólo caen en estado de mal funcionamiento).

Reglas Generales: Características y Competencias.

Un esclarecedor se define con los clásicos "Atributos Principales" (Fuerza, Constitución, etc) que se reflejan directamente en los "Atributos secundarios" (Capacidad al daño, bonus al daño, etc), los cuales se suman (o restan) al porcentaje final de competencias. Las competencias están estructuradas en cinco categorías: Actividades de Base; Desarrollo personal; Medio Hostil; Servicios Vehiculares y Servicios Técnicos. El poseer una de estas categorías da una base para TODAS las competencias que se agrupan bajo ellas, competencias en las cuales el Esclarecedor puede ir especializándose. Quizá en un principio los porcentajes iniciales sean un tanto bajos, pero no hay duda que con la larga vida de los Esclarecedores (y su "bajo" índice de mortandad) esas competencias subirán rápidamente.

*Combate.

El ordenador, con su infinita sabiduría, ha previsto un sistema fácil y rápido. En efecto: EL COMBATE ES A TIEMPO REAL. El Master interroga uno a uno a los jugadores; dándoles a cada uno algo así como un segundo para reflexionar. Si durante ese microespacio no aúllan una acción, el Master considera que el Esclarecedor está considerando diversas opciones de pie en medio del tiroteo, y pasa al siguiente. (Es un rumor sin fundamento aquel

que afirma que los primeros en ser fritos sean los indecisos y los protestones: El Ordenador es tu amigo). Los ataques son normalmente simultáneos, dependiendo los impactos del tipo de arma empleada y de la protección del objetivo. En Paranoia no existen Puntos de Vida: las armas utilizadas son tan asombrosamente machacadoras que, la verdad, no valía la pena. Un Pj se encuentra en Plena Forma, Sonado, Herido, Neutralizado, Muerto o Desintegrado (tu siguiente clon viene en camino, el Ordenador te ama).

*Mutaciones

Los poderes mutantes se dividen en tres tipos: Biológicos, Mentales o Psíquicos. Dependen directamente del Atributo Principal "Índice de Poder". ¡Desconfía de los poderes mutantes, amigo Esclarecedor! Sus poseedores pueden hacer con ellos cosas increíbles... Y, si un compañero de misión resulta ser mutante, no vaciles: ejecútalo "in situ". El Ordenador te lo agradecerá.

*Sociedades secretas

Las Sociedades Secretas luchan por sus propios objetivos, los cuales son, según la Sociedad, casi afines al Ordenador o completamente opuestos. Un Esclarecedor puede recibir órdenes del Ordenador, y órdenes totalmente contrarias de su Sociedad. (Evidentemente, la deslealtad hacia una Sociedad Secreta se paga con la muerte, la Sociedad es tu amiga).



*Extensiones y módulos

El amigo Ordenador ha bombardeado literalmente el mercado anglosajón con módulos. Algunos de los más representativos son:

- * Los vapores no devuelven los disparos
- * Enviad los clones
- * Clones en el Espacio
- * Blues en amarillo para una caja negra
- * Hill Sector Blues

... Así como el suplemento "ACUTE PARANOIA" ("PARANOIA AGUDA").

La mayor parte de ellos están disponibles tanto en inglés (West End Games) como en francés (Jeux Descartes).

Jeux Descartes ha sacado además un módulo propio: "Sólo se vive seis veces", realizado por el equipo de Casus Belli.

Recientemente ha salido al mercado el "PARANOIA 2ª EDICION", que simplifica y reordena las reglas (un tanto farragosas) de la primera edición. (Con cada ejemplar, se regalan un

puñadito de cenizas del equipo de redacción de la primera edición)

*Presentación

PARANOIA (1ª ed.) puede encontrarse en caja, con tres libretos separados (Libro del Jugador, del Master y de Aventura) o como libro (al estilo AD&D). De la primera forma aparecieron la versión francesa y la primera edición americana, en forma de libro la edición inglesa de Games Workshop y la 2ª edición americana.

La presentación es en todos ellos correcta, y tanto la redacción como las ilustraciones están llenas de juegos de palabras, doble sentido y humor negro.

*Impresión general

PARANOIA es un juego especial, mi querido amigo Esclarecedor, y en su apreciación no suele haber tibios: o se ama o se odia. O un jugador se divierte como un pequeño loco o pasa uno de los peores ratos de su vida, viéndose como es exterminado (normalmente de la manera más estúpida) no menos de 6 veces. Sin embargo, también es cierto que las situaciones de absurda comicidad que pueden llegar a darse en PARANOIA no se repiten en ningún otro juego.

En cualquier juego de rol, la base de la supervivencia se basa en la unión del grupo... PARANOIA es la excepción que confirma esta regla. Los PJ tienen importantes secretos que guardar (sus poderes mutantes y sus sociedades secretas) y poderosas razones para desconfiar unos de otros (acrecentadas por los rumores que se dan a cada uno). El resultado suele ser una auténtica masacre por parte de los PJ, ya sea entre ellos o con la ayuda desinteresada de los PNJ.

No es recomendable que se use como juego de iniciación, a menos que estéis entrenando a futuros corredores de los 100 m. vallas, o que arbitrés a la suegra.

Tampoco es muy recomendable para los jugadores expertos que aman a sus Pj, hacen las hojas de los mismos en letra gótica y llegan a disfrazarse de ellos cada vez que hacen una partida. Estos jugadores suelen terminar, tras una sesión de Paranoia, o lanzándose por la ventana (con la hoja de Pj aún en brazos) o eliminando a hachazos al Master. En resumen, PARANOIA es... PARANOIA.

¡Ah!, por cierto, amigo Esclarecedor, no te vayas. No sé si sabes que esta información está prohibida a un ciudadano de tu identificación. Dirígete, inmediatamente, al Centro de Exterminación más próximo, donde ya te está esperando el autor del presente informe. Esto es una orden directa del Ordenador. No obedecerla puede ser considerado delito castigado con la ejecución sumaria. Recuerda: ¡EL ORDENADOR ES TU AMIGO!

RIC-A-ARD-5

(1) La versión original americana denomina a los agentes "Troubleshooter", nombre demasiado rico en matices para ser traducido con facilidad. Sus colegas franceses de "Jeux Descartes" salvaron la situación traduciendo por "Clarificateurs", que significa literalmente "Clarificadores". Yo siempre he preferido el término "Esclarecedores", por motivos estéticos totalmente discutibles.

ACORDE DE PRINCE

por Dick Batista

Seguro que muchos de vosotros, que jugáis a rol, disponéis de un surtido más o menos extenso de figuras metálicas en 25 mm para complementar vuestras partidas. Sin embargo, es también muy posible que muchos las tengáis apiladas en una caja, a medio pintar o en metal desnudo. También es cierto que las pocas que habéis pintado, de las cuales estáis más o menos orgullosos por las horas que habéis invertido en ellas, están empezando a desgastarse por el uso y ya perdisteis el interés por retocarlas, sobre todo desde que visteis que "fulanito" tiene la misma figura, pero pintada de coña, y eso, en el fondo, os desmoraliza considerablemente. Habéis llegado a un punto crítico, vuestras piezas se enmohecen en una caja, y las partidas son un palo desde que el sobreusado caballero pierde el escudo constantemente, se le cae la peana y el pegamento cubre ya la mayor parte de los detalles. Pero alto, no preparéis aún las sogas porque aquí está la solución, a partir de ahora aparecerán en esta revista una serie de artículos destinados a esclarecer todas esas dudas que vosotros, los más sibaritas, tenéis acerca de los secretos del pintado de figuras incluyendo, más adelante, las técnicas avanzadas, el *scratch building* y las transformaciones.

Y si aún así os quedan preguntas sin aclarar tenéis, desde hoy, un consultorio abierto donde responderemos a todas ellas.

Introducción

En el mundo de la miniatura, y cada vez más en el del modelismo en general, es fácil encontrar que los fabricantes van haciéndose más reticentes a mecanizar sus moldes y lanzar grandes producciones al mercado. Por el contrario, aparecen diferentes materiales como la resina plástica, las cerámicas o los vacuformados que convierten la producción en una auténtica labor artesana, pues son, en su mayor parte, tirajes muy limitados que no superan casi nunca las 5000 unidades (incluso algunas no llegan a 500). Esto hace que el poseedor de una de estas piezas se convierta, a la larga, en propietario de una pequeña obra de arte.

De entre todos los materiales utilizados, la aleación de plomo es la más artesana y tradicional, y son muchos los fabricantes que la utilizan para reproducir sus originales; sin embargo y como ya he explicado antes, no por ello la fabricación es fácil, y muchas piezas desaparecen del mercado al poco tiempo de salir, convirtiéndose en un aliciente más para la venta. ¿Quién de vosotros no ha buscado aquella pieza que tenía "menganito" pero que ya no aparece en el catálogo desde hace algún tiempo? Quizás alguien piense que no vale la pena preocuparse, pues algún día volverán a editarla, pero no siempre es así. Los moldes se



deterioran y preparar una nueva producción trae a menudo más problemas que hacer otra pieza nueva que tenga nuevos alicientes.

Con todo esto quiero decir que es una lástima tener las figuras deteriorándose en el fondo de una caja. Vale la pena cuidarlas, darles una buena capa de imprimación y, si puede ser, decorarlas.

A fin de cuentas, con un poco de ganas, no es tan difícil.

Herramientas

Las utilizaremos principalmente para retocar la figura antes de la fase de pintura. Hoy en día el nivel de acabado de las piezas suele ser muy bueno, con lo que la eliminación de rebabas u otros defectos no nos traerá excesivas complicaciones.

Cuchillas de punta: con ella accederemos a los sitios mas difíciles; debemos proceder con cuidado, para no dejar marcas en el metal, que costarían mucho de disimular, y siempre dando ligeras pasadas para cortar poco de una sola vez. También podemos usarla para raspar pequeñas rebabas o para marcar detalles poco definidos, como pelo, cicatrices, etc.

Cuchillas rectas: las usaremos a modo de formón, para cortar con ellas las grandes rebabas o para marcar rectas muy definidas.

Limas: Son un utensilio imprescindible, pues muy a menudo basta con ellas para acabar una pieza. Usaremos siempre las más finas, las llamadas de relojero, que son un poco más caras, pero son insustituibles. Hay que limpiarlas después de usarlas con un cepillo de púas metálicas, pues de lo contrario, los restos de metal adheridos a las estrías marcarán el metal a la hora de limar.

Las formas mas aconsejables para trabajar son la cuadrada plana, cuyo lados también están estriados, y la redonda, también llamada cola de ratón. Hay otras formas también muy útiles, pero conviene empezar por estas dos y probar más adelante otras.

Cepillo de cerdas metálicas: lo utilizaremos para pulir la pieza una vez se hayan retocado todos los desperfectos; pasando



suavemente el cepillo sobre la figura desparecen prácticamente todos los rastros de la cuchilla y las limas. Eligiémos uno con las púas de latón y a ser posible las más blandas para evitar dejar marcas sobre la pieza. Cuanto más suaves sean las púas mejor nos irá el cepillo.

Mangos de pintura: este útil lo usaremos más adelante, pero conviene ir preparándolo ahora, pues ha de ser necesariamente de fabricación propia, ya que no se comercializan y serán de gran ayuda en la fase de pintura para sujetar la pieza sin tocarla con los dedos evitando los problemas que eso representa. Debemos tener de varios tipos, pues no todas las piezas pueden sujetarse igual y cada una requerirá un mango distinto.

1 Lo usaremos para sujetar aquellas figuras muy pesadas cuya peana sea muy grande para usar una mordaza. La forma de utilizarlo es perforando la pieza por debajo de la peana y atornillándola al utensilio para dejarla bien firme. Una vez acabado el trabajo de pintura podemos tapar el orificio con masilla.

2 No es más que una pinza curiosamente vuelta del revés, de forma que es la parte plana la que hace de mordaza. Nos será muy útil para sujetar piezas con pivotes de anclaje planos (tipo ciudad) o con espadas largas, hachas u otro utensilio similar que no deba ser pintado hasta el final. Debemos probar antes su fuerza de presión para no encontrarnos con la sorpresa de que es insuficiente para mantener firme la figura y ésta nos caiga al suelo en mitad del trabajo. Si es necesario podemos perforar la pinza por donde indica la línea de puntos y pasar un tornillo con palomilla con el que podremos apretar más la presión. Basándonos en el mismo principio podemos desarrollar otros utensilios similares más grandes o adaptables a otras figuras.

3 Consiste en un alambre de acero lo suficientemente grueso como para ejercer la fuerza necesaria para sujetar una figura por la peana y anclarlo en un mango de madera de forma que no quede holgado. El alambre, curvado, hace la función de muelle, de modo que hay que forzarlo un poco para pasar la peana bajo él y al soltarlo presiona contra la madera del mango sujetando lo que haya en medio. Lo utilizaremos para esas piezas de peana metálica en las cuales hay el suficiente espacio como para que el muelle no estorbe.

En todas las ocasiones donde no se pueda sujetar la pieza con ninguno de estos útiles, siempre podemos pegar la figura a un taco de madera con un poco de cola epoxy. Para despegarla bastará con hacer palanca con la cuchilla plana. En otro tipo de piezas muy grandes será más práctico pintarlas directamente montadas sobre su peana definitiva.

Pegamentos: existen dos tipos muy útiles, los epoxídicos (de dos componentes, como el *araldit*) y los cianolíticos (tipo *loctite*). Preferiblemente, y puesto que las piezas no suelen ser muy grandes ni incómodas de manejar, usaremos el *araldit* rápido, que tarda unos minutos en endurecer, pero la unión es muy resistente y duradera. Se obtiene el máximo rendimiento cuando la pieza está exenta de

grasa, y se mezclan muy bien dos partes iguales de ambos componentes, el exceso de uno y otro puede hacer que la unión sea frágil. El tiempo que tarda en endurecer es un poco largo (generalmente media hora) por lo que intentar sujetar las dos piezas a unir con las manos mientras aguardamos, puede llegar a ser tormentoso. El truco consiste en ayudarse de unas bolitas de plastelina que podemos colocar allí donde sirva de apoyo para que las piezas no se muevan; a veces basta con una, pero en otras ocasiones necesitaremos varias. Una vez endurecido el pegamento es fácil retirarlas, y si quedan restos adheridos a la pieza podemos eliminarlos con el cepillo metálico.

El cianocrilato es mucho más rápido (apenas unos segundos) pero la unión no siempre es resistente, y como cristaliza con el tiempo resulta poco duradera. Sin embargo podemos usarlo en esos lugares donde el *araldit* resulta demasiado lento, como en roturas engorrosas, o en sitios donde no deba incidir una fuerza constante o un uso continuado. No es conveniente usarlo con la pieza ya pintada, pues despierta un vaho que a los pocos minutos se vuelve blancuzco y resulta engoroso. Con piezas pequeñas puede resultar muy útil si tenemos la precaución de no mancharnos los dedos, pues adhiere instantáneamente la piel y puede ser peligroso. Si en alguna ocasión ocurre que la unión parece rebelarse y no hay forma de pegar las piezas, debemos limpiar ambas partes con el cepillo metálico y pasarles un paño con alcohol para desengrasarlas, así el pegamento actuará más rápido. Para que la unión sea mejor es conveniente no abusar del adhesivo y poner pocas cantidades; si es posible podemos reforzarla más tarde con masilla.

Masillas: También aquí existen dos tipos muy útiles. El estuco, llamado *body-putty*, es de uso muy generalizado entre los aficionados, que han hecho de él un arma muy eficaz contra las imperfecciones de las piezas. Su aplicación es muy sencilla y puede hacerse con espátula o disolviéndolo en acetona y trabajando con pincel. Transcurridas unas horas, según la cantidad, adquiere una considerable dureza que hace posible lijar, limar o grabar sobre su superficie. Sin embargo, llegar a conocer bien sus posibilidades requiere cierta práctica, por lo que es conveniente ensayar un poco sobre piezas desechables antes de aventurarse definitivamente.

La masilla *epoxy*, de dos componentes, resulta más práctica de utilizar, pues una vez mezclada adquiere la maleabilidad de la plastelina, pero con un alto nivel adhesivo que la hace ideal para rellenar y reforzar, siempre que pueda adquirir cuerpo. La mejor que podemos encontrar en el mercado para nuestro objetivo es la que va empaquetada en dos barras, una forrada de papel color aluminio y otra en color dorado. La suministran diferentes marcas y se vende en ferreterías y en algunas tiendas de modelismo. Es soluble en agua, por lo que podemos trabajar muy cómodamente y su modo de empleo se basa en el mismo principio que la cola *epoxy*.

En el próximo número hablaremos de las diferentes pinturas y pinceles a utilizar.

Ricardo Batista
Equipo Escenart

Juegos de Mesa y Figuras S.L.

LA NUEVA DIMENSION DEL JUEGO

El centro más especializado en wargame y coleccionismo

Distribuidores para España de:

ESSEX

Frei Korps 15



DONNINGTON

MINIFIGS

Solo un equipo de expertos proporciona autenticos productos de alta calidad, que permitan reproducir con todo su realismo y naturalidad las grandes y pequeñas batallas de la historia y la fantasia.

Miles de jugadores aprecian y disfrutan los productos que importamos.

UNETE A ELLOS.

Tambien disponemos de un stock permanente de :

STANDARD GAMES, CITADEL-MINIATURES, DIXON, TTG y TAXDIR.

SOLICITE NUESTROS PRODUCTOS EN COMERCIOS ESPECIALIZADOS O DIRECTAMENTE A :

Juegos de Mesa y Figuras,
c/Fundadores 9 1ª dcha 28028 MADRID
Tel. (91). 256-48-47 telex. 43554 AECIM E 27

DES EN V A I NEMOS



Una arma para cada
época y una época para
cada arma.

"Y entonces los bárbaros desenvainaron sus *"broadsword"* y sus *"katanas"*, mientras el druida empuñaba su cimitarra, el paladín asía su espada a dos manos y el ladrón su *raprière*".

Podría ser una típica escena de una partida de **Advanced D&D**. Es normal encontrarse con casos como este... que traen una mezcla increíble de anacronismos. Si se quiere que una campaña de rol cualquiera tenga un buen sabor histórico conviene de vez en cuando cuidar algunos detalles. Vale, ya sé, es

un juego de fantasía..., pero no es el único. Otros sí pretenden tener una ambientación rigurosa y huir de anacronismos (sería herético introducir un transistor a pilas en *Cthulhu*, ¿o no?). Pretendemos aquí dar sólo un repaso a la evolución de la espada a través de los tiempos, ciñéndonos a Europa Occidental, en un deseo de evitar garrafales anacronismos en campañas de ambientación europea (si los dioses y el público lo permiten, más adelante se podrían tratar otras armas, períodos o lugares, en sucesivos artículos).

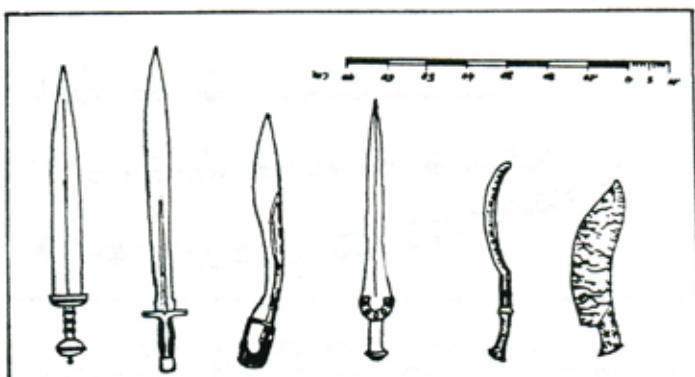
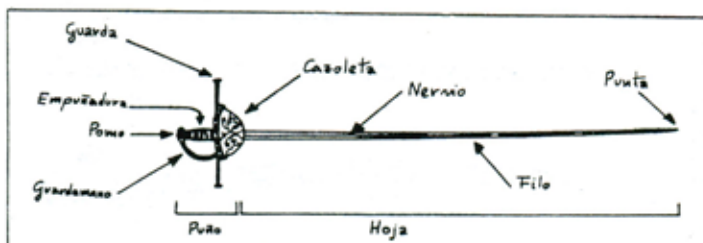
En los tiempos más remotos no había distinción entre espadas, dagas y cuchillos, porque el material usado, la piedra, no lo permitía. No se diferenciaron hasta la Edad del Bronce (c. 3000). Ya en esta etapa se distinguieron las occidentales de las orientales, rectas las primeras, ideales para pinchar, curvas las segundas, pensadas para cortar. La espada europea de la edad del Bronce era ya semejante a la actual, pero sin guarda (ese es el tipo de arma que deberían llevar los druidas, no la *Khopesh* del Cercano Oriente ni la cimitarra persa). Si bien esa podía ser la típica arma celta, en el Mediterráneo tenemos otros dos tipos: la *"falcatra"* ibérica (esta sí con claras resonancias orientales, famosa por su excelente temple) y la *"spathe"* griega de la que evolucionará el *"gladius"* romano, espadas ambas cortas, puesto que durante la edad antigua predominaba la infantería pesada armada de lanzas, jabalinas o picas.

La espada se usaba sólo cuando se llegaba al cuerpo a cuerpo en el cual la doctrina militar romana postulaba que, si el arma era corta el legionario no tenía más remedio que atacar con fiereza para herir primero.

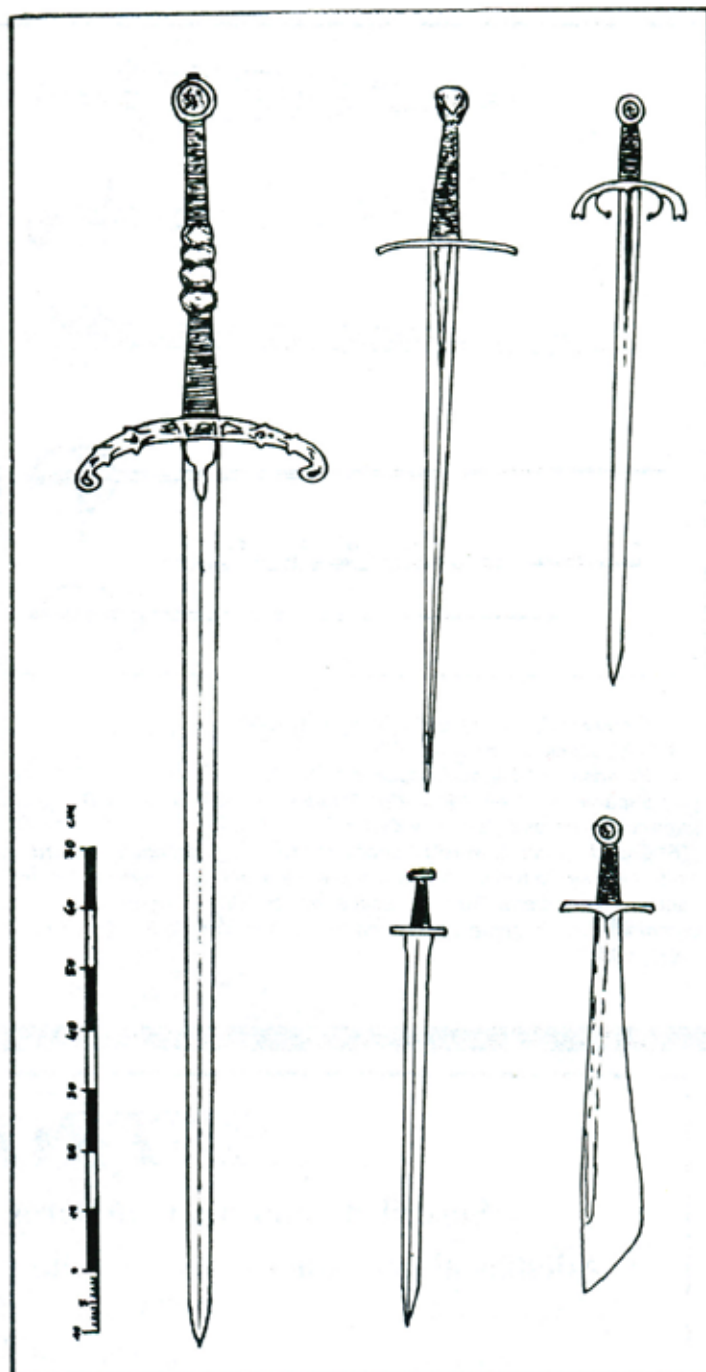
La introducción del estribo a finales del Imperio romano dio a la caballería el papel de fuerza de choque preeminente, pues ya podían cargar con toda la potencia sin temor a ser desmontados por el encontronazo. Los jinetes se fueron acorazando y aumentó el tamaño de las espadas para poder vencerlos. El uso de la armadura imposibilitaba aplicar habilidad y fineza al uso de armas con las que, más que perforar la coraza, se aporreaba al contrario hasta la sumisión. Las espadas medievales eran pues armas pesadas y difíciles de manejar, requiriendo cada vez más una impresionante cantidad de fuerza. Pronto las armas se diseñan para ser usadas a dos manos, o a *"mano y media"* (o sea tanto con una mano o con dos, como las llamadas *"bastard sword"* en inglés). Podían llegar a ser armas de enorme tamaño sólo utilizables con las dos manos, conocidas como *"montante"* o *"espadón"*, armas con las que se descargaban fuertes mandobles (golpes dados a dos manos, ya sea con espada, hacha o armas enastadas) de gran potencia. Ambos tipos de espada eran llevadas en el arzón izquierdo del caballo, por lo que se les llamaba también *"espadas de arzón"*. Se las solía emplear para combatir a pie, puesto que a caballo se prefería la lanza, la maza o el hacha. De todos modos la espada más común en la Edad media fue la espada larga, arma de una sola mano.

La aparición de las armas de fuego supuso la eliminación progresiva de las armaduras, aunque aún proliferaron en el XVI las corazas. Aparece entonces la espada ancha (*"cinquedea"* en Italia, *"broadsword"* en Gran Bretaña), más ligeras que el montante (y que antes no se usaba de modo generalizado, a pesar de todas las parafernalias de Conan y similares), siguiendo en uso hasta el XVIII. Es también en el XV-XVI cuando se difunden en Europa las cimitarras y alfanjes turcos (armas curvadas), aunque una variante de la espada derivada de ellas, el sable, no será común hasta el XVIII (lo siento por los druidas de AD&D).

La habilidad y maestría en el manejo de la espada se hicieron fundamentales en el XV-XVI. El descartar la armadura corporal hace ne-



- (1) Cuchillo de pedernal del Antiguo Egipto. Es tan largo como permite la piedra resultando demasiado frágil para un uso bélico.
- (2) Espada de bronce asiria. Fue el descubrimiento del bronce lo que permitió el desarrollo de la verdadera espada. Los romanos llamaron a este tipo curvado "Copsis" (corrupción de Kopesch).
- (3) Espada corta de bronce pre-celta, de Europa central. Principios de la edad de Bronce.
- (4) Espada de hierro hispánica de un solo filo, siglos V y VI a.C. Este tipo fue usado también en Grecia, Etruria y Roma (donde era llamada "falcatia").
- (5) Espada de hierro de la infantería pesada griega (hoplitas) del siglo VI a.C llamada "spathe".
- (6) Espada corta de hierro, romana ("gladius") usada por los legionarios a inicios del siglo I d.C. De esta arma tomaron este nombre los gladiadores.
- (7) Espada escandinava (vikinga) de hierro, de doble filo de los siglos IX y X d.C.
- (8) "Falcon" inglés de 1260-70, corto y pesado con un filo curvado.
- (9) "Bastard-sword", o espada de mano y media de alrededores de 1830. La guarda es la típica de espadas medievales.
- (10) Montante o espadón (espada a dos manos) arma pesada aparecida en los siglos XIII-XIV y en uso (como la "Bastard") hasta el siglo XVI.
- (11) Espada larga. Arma hispánica del siglo XV. La curvatura de la hoja no fue habitual hasta fines de la Edad Media.



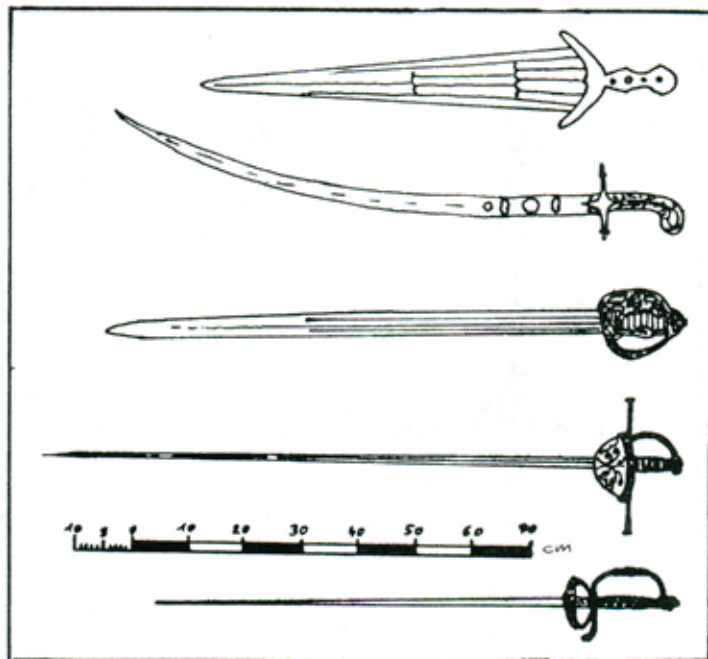
cesario para el espadachín el ser capaz de parar las estocadas con su arma, para lo que se desarrolla una espada ligera y rápida, apta para la "estocada y parada", conocida aquí como "espada de duelo", "espada española" o "ropera" (en francés "rapier" o en inglés "rapier"). Era una arma larga, finamente balanceada, excelente para el ataque y para mantener al oponente a distancia, pero demasiado pesada para efectuar todos los movimientos ofensivos y defensivos necesarios, por lo que la defensa se efectuaba parando con la mano izquierda, ya sea equipada con una daga, o protegida por una capa enrollada o un guantelete. Predominará durante el XVI y el XVII, pero la continua evolución de las armas de fuego y un cambio en la moda la hacen desaparecer. La corte de Luis XIV promociona las sedas y los satenes, y el largo "rapier" no es lo suficientemente ele-

gante para sus refinados gustos (claro, no hacía juego con sus sedas estampadas y sus pelucas empolvadas, y quedaban de un basto y ordinario, las botas altas y la capa...). Total, que van y dicen que para ir a la moda hay que llevar el espadín, corto y ligero. La esgrima aumenta en rapidez, y se utiliza esta última arma durante todo el XVIII.

En el XIX prescinden de modas y vuelven a lo práctico, agradeciendo la espada "de combate" más larga, fuerte y pesada, y se generaliza el sable para caballería (introducido por los húngaros en el XVIII, rápidamente copiado por los demás ejércitos). De él derivará un arma más corta, el "cutlass", usado por la marina.

La generalización de las armas de repetición (segunda mitad del XIX) envía a las es-

padas y sables al baúl de las antiguallas. Se utilizará sólo para la caballería y los oficiales, y la Primera Guerra Mundial y sus ametralladoras, trincheras y tanques la convertirán en un arcaísmo relegado a galas y ceremonias. El último uso reglamentario será en el Pacífico, donde los sorprendidos "marines" se encontrarán oficiales japoneses armados de "katanas". Por cierto, es entonces cuando se conoce este arma en Europa como botín o souvenir de guerra. Introducirlo en cualquier campaña ambientada "a la europea" es un anacronismo de los más flagrantes, merecedor de excomunión. En cuanto a los juegos ambientados en el futuro (Traveller...) aquí, como en los de estricta fantasía... a gusto del consumidor. Lo lógico sería que desaparecieran pero vaya usted a saber si una retro-nostálgica no las vuelve a traer...



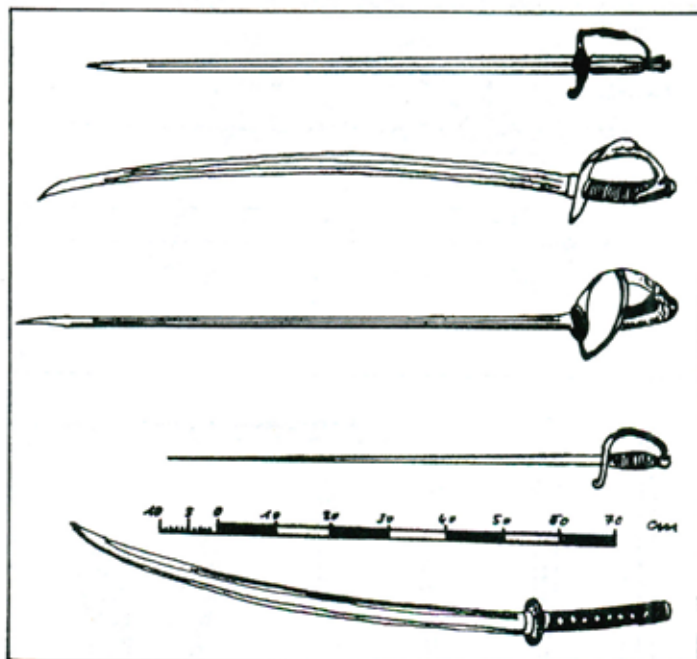
(12) "Cinquedea", espada ancha italiana del 1500.

(13) "Kilij", alfanje turco del siglo XV.

(14) "Broadsword". Espada escocesa de 1610.

(15) Espada de duelo ("rapier" o "rapière") española de 1650. Tipo de arma común en los siglos XVI y XVII.

(16) Espadín ("smallsword") francés de 1680. En la segunda mitad del siglo XVII, se convirtió en el arma preferida del gentilhombre, desbancando a la rapiera. Se usó hasta el XVIII, excepto para usos ceremoniales. Se sigue usando en las ceremonias de las cortes reales del siglo XX.



(17) "Spadoon", espada de oficial de infantería inglés (1786).

(18) Saber de caballería estadounidense modelo 1840. Usado en la guerra de Secesión (1861-65).

(19) Espada británica modelo 1853 para caballería ligera y pesada, usada en la Guerra de Crimea (1854). Remember "La carga de la Brigada Ligera".

(20) Espada de oficial de infantería británico de la Primera Guerra Mundial, usada para galas y ceremonias.

(21) "Katana", sable japonés. Último tipo de espada usado reglamentariamente en combate (Segunda Guerra Mundial).

Xavier Fenosa

¡ENTROLLATE!

Suscríbete ahora a 6 números de TROLL por el precio de 5.

Además ahora ponemos en marcha el CLUB TROLL con nuevas ventajas para nuestros suscriptores

Precio de suscripción para

6 números: 1250 Pts.

Envía el importe de tu suscripción por giro, contra reembolso o por talón a nombre de TROLL

(+ 150 Pts para los gastos bancarios que desgraciadamente nos imponen)



Nombre _____
Fecha de Nacimiento _____
Telefono _____
Provincia _____

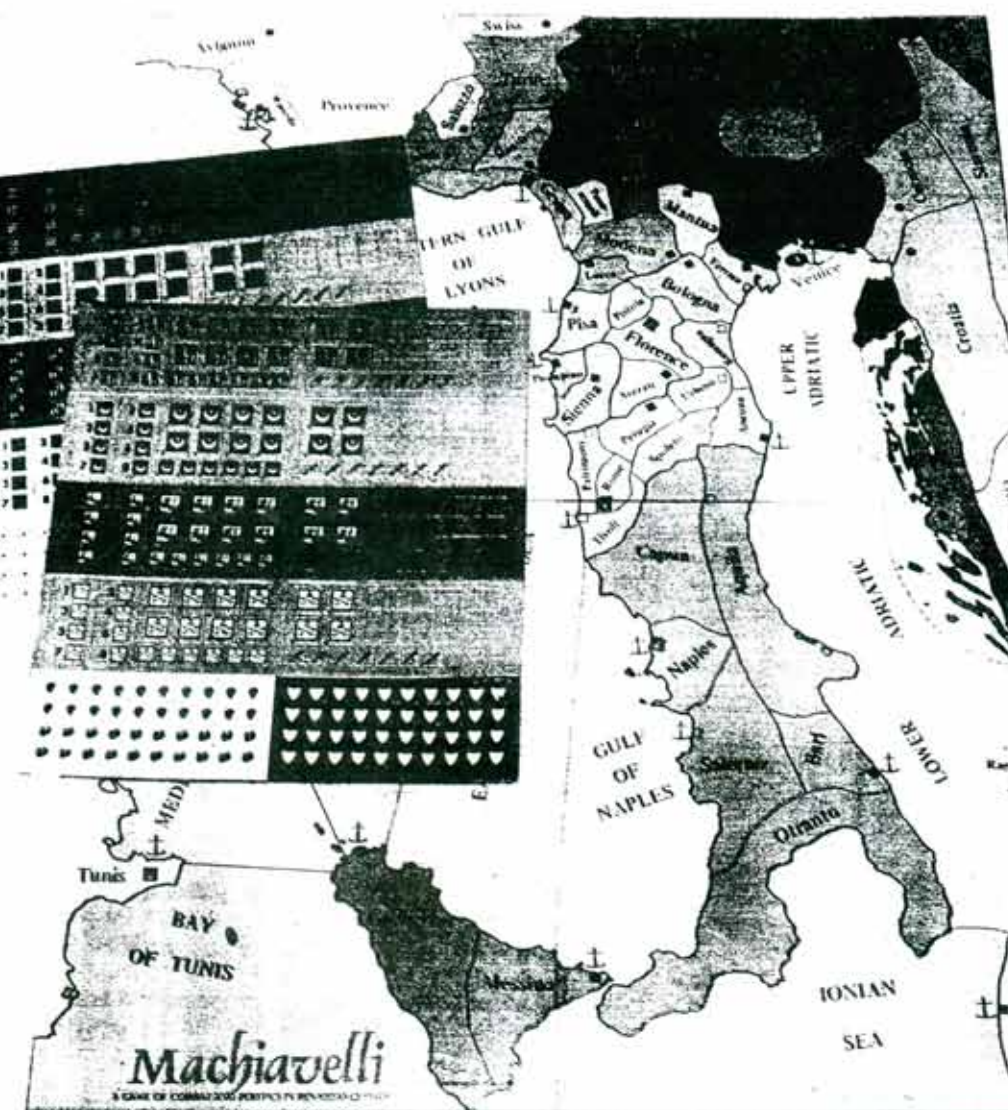
Apellidos _____
Domicilio _____
Localidad _____
Codigo Postal _____

Si, me suscribo a Troll por un año.

* Por Giro Postal (1250 Pts) ☐ * Contra reembolso (1250 Pts) ☐ * Por Talón (1400 Pts) ☐

Cupón de suscripción a enviar adjuntando el pago a
Troll

Pº Urrutia 133-135, 6º D-08031 Barcelona-



LA DIPLOMACIA MAQUIAVELICA

Diplomacy es el abuelito del catálogo de Avalon Hill, la firma americana que todos conocéis. Tan sólo "Tactics", el primer wargame que se editó allá a finales de los cincuenta, le gana en edad. Porque **Diplomacy** se creó a principios de los sesenta, siendo editado primero por una pequeña firma, antes de que AH le viese posibilidades y comprase el diseño; actualmente sigue siendo el juego más vendido del catálogo AH.

Como su nombre indica, **Diplomacy** se basa en la diplomacia: cada jugador es una potencia en la Europa de principios de siglo (Inglaterra, Francia, Alemania, Italia, Austria-Hungría, Rusia y Turquía). El objetivo del juego es conse-

guir la supremacía en el continente, para lo que hay que conquistar un cierto número de zonas en las que se encuentran las capitales o puntos de abastecimiento. Los instrumentos para esta lucha por el poder son las flotas y ejércitos de cada potencia; se pueden tener tantas flotas y ejércitos como puntos de abastecimiento se controlen. Los turnos equivalen a seis meses y se dividen en turnos o temporadas de primavera y otoño: antes de la fase de movimiento de cada turno hay una fase diplomática en la que los jugadores discuten, se prometen el oro y el moro, lanzan bulos, firman tratados, se insultan o sencillamente van a la cocina a buscar más cerveza... pero todo lo dicho puede no valer nada, porque la hora de la verdad es la fase de

movimiento e inmediatamente antes de ella cada jugador escribe en un papel las órdenes a sus ejércitos y flotas. Cuando todos han escrito sus órdenes (sin que los demás puedan verlas) se recogen los papeles y se ejecutan los movimientos, simultáneamente. Comienzan entonces las caras de sorpresa, las recriminaciones, las risas... porque en **Diplomacy** no hay que fiarse de nadie, y el que te ofrecía un tratado de no agresión en la fase diplomática, en la fase de movimiento te ataca por la espalda de común acuerdo con otro de tus vecinos.

La gran cualidad de **Diplomacy** es su sencillez de mecánica. En cinco minutos se han explicado todas las reglas de movimiento.

Diplomacy y Machiavelli son dos juegos diplomáticos que pueden servir para que un grupo de jugadores de rol se "desengrase" durante una tarde, pasando a un juego de tablero. Es, además, una buena oportunidad para que el master de dicho grupo baje a la "arena" y se enfrente con los demás mortales en igualdad de condiciones; claro que si el master comienza a negociar sobre la base de lo que le puede pasar al personaje de un jugador en la siguiente aventura si le traiciona en el **Diplomacy** o en el **Machiavelli**...

Los ejércitos pueden hacer 3 cosas: moverse, apoyar el movimiento de otro ejército (o flota en algunos casos) y mantenerse; las flotas pueden hacer lo mismo y, adicionalmente, transportar un ejército. Cuando dos bandos dan órdenes que entran en conflicto, aquel que cuenta con mayor fuerza (un ejército que mueve apoyado por otro, contra un solo ejército que se mantiene) ejecuta sus órdenes y el enemigo debe retirarse: si las fuerzas son iguales, no se ejecuta ninguna de las órdenes.

Esta sencillez en la mecánica viene complementada por las grandes posibilidades estratégicas que da el mapa de Europa dividido en zonas (los habituales parecen a veces ajedrecistas, hablando de aperturas de las potencias, gambitos y posiciones) y por la regla que hace que se cuenten los puntos de suministro de las potencias cada dos turnos (concretamente al final de cada turno de otoño), lo que obliga a planear cuidadosamente las ofensivas para que salgan rentables. Lo demás lo hace la regla de movimiento simultáneo en combinación con la fase diplomática: se puede contrariar, engañar, mentir tantas veces como nos crean nuestros contrincantes, con lo que el juego por el poder se vuelve apasionante. Os diré, como ejemplo, que en la actualidad se editan en EE.UU., Inglaterra y Australia 25 fanzines dedicados exclusivamente a este juego, y que son miles el número de partidas jugadas por correo al cabo del año.

Machiavelli

Machiavelli es un juego surgido en la estela de **Diplomacy**, al igual que otros como **Samurai**, **Pax Britannica** o **Conquistador**. Se ambienta en la Italia Renacentista, y ofrece un reglamento básico que es el mismo del **Diplomacy** con algunas variantes: existe, además de la flota y el ejército, la guarnición, que puede encerrarse en una ciudad-fortaleza, y una unidad puede convertirse de flota en ejército o vice-versa, pasando siempre por el intermedio de guarnición, en una ciudad que sea puerto. Los turnos son trimestrales y se corresponden a las estaciones del año, haciéndose el recuento de ciudades ocupadas en cada primavera. Las potencias son aquí Francia, Milán, Austria, Florencia, El Papado, Venecia, Nápoles y Turquía, y se ofrecen diferentes escenarios históricos con despliegues muy diferentes.

Las variaciones más importantes con respecto al **Diplomacy** las encontramos en el reglamento avanzado, que significa una sofisticación muy válida del juego diplomático básico: por un lado, ya no se establece una relación directa de un ejército/flota/guarnición por ciudad ocupada, sino que las ciudades y los territorios rinden una renta anual en ducados (que varía según la importancia de las ciudades) a la que se suma otra renta producida por los impuestos, mediante una tabla aleatoria; con esos ducados el jugador compra ejércitos, soborna ejércitos enemigos (desbancándolos, haciéndolos suyos) paga sublevaciones en territorio enemigo, o incluso paga un intento de asesinato de alguno de sus contrincantes (con terribles consecuencias para la víctima si el asesino tiene éxito). Y cuando no hay dinero, surge la banca, neutral, que efectúa préstamos a los jugadores con unos intereses elevados (20% a un año, 50% a dos años); todo el que no paga un préstamo en el plazo establecido,

es asesinado y no puede pedir préstamos durante el resto de la partida. Añadamos que la suerte aparece en el juego, bajo la forma de hambres y pestes que arrasan nuestras provincias, impidiendo recoger impuestos o eliminando a nuestros ejércitos. Todos estos factores hacen que las relaciones diplomáticas sean realmente tensas en las partidas de **Machiavelli**, mucho más que en las de **Diplomacy**: a ver con qué cara le hablas a un jugador al que has desbandado dos ejércitos en el turno anterior, o como sonríes al Papa que acaba de pagar 24 ducados para que te asesinen.

Consejos para el juego diplomático.

Curiosamente, **Machiavelli** fue un juego que funcionó bien en España, pero que no encontró similar acogida en otros países. Como resultado, ha sido retirado del catálogo de **AH**, mientras que **Diplomacy** sigue adelante, convertido incluso en juego para ordenador IBM o compatible. Por lo tanto, los que quieran tener lo que pronto será un incunable, que compren un **Machiavelli** si lo ven, no quedarán decepcionados.

En cuanto a consejos para el juego, el primero de ellos es no perder nunca la cabeza. Creo que tanto **Machiavelli** como **Diplomacy** sirven para demostrar si uno es un auténtico jugador o no: si consigues acabar una partida tras ser traicionado, vendido, asesinado y machacado sin enfadarte con los demás, puedes jugar a lo que quieras. Además, convertirse en una especie de *berserk* en una partida de juego diplomático sólo significa que alguno de tus oponentes te usará como torpedo contra los demás.

Otros consejos, ya dentro del juego, se pueden resumir en los siguientes 10 mandamientos del diplomático

- I No te fíes de nadie.
- II Cuando amenaces, no lo hagas en vano. Recuerda *Dune*: Sólo tiene el poder quien tiene poder de destruir.
- III Quién ríe el último, ríe mejor. Si te hacen una "trastada", sonríe y espera porque...
- IV La venganza es un plato que se sirve frío. No te precipites, cuenta hasta diez.
- V Si traicionas a alguien, acaba con él: no puedes exponerte a que quede en el mapa un enemigo mortal.
- VI No seas el primero en cometer una traición. Vale la pena que sea otro quien se estrene y aparezca como "el malo de la película".
- VII La traición debe ser justificada. Es una tontería traicionar por objetivos pequeños.
- VIII Siempre que vayas con otro jugador a otra habitación para negociar algo, piensa que los que se han quedado en la mesa estarán tramando algo contra vosotros, los ausentes.
- IX Nunca, nunca, nunca te quedes callado en un fase diplomática. Si no sabes qué decir, habla del tiempo, pero habla... y escucha.
- X Recuerda que cuando la partida se acaba, todo ha terminado. Sólo ha sido un juego y no te vas a pelear con un amigo porque se alió con otro, te asesinó y encima se partía de risa (imagina si esto te lo hace tu novia/novio).

J. López Jara

P.D. Los interesados en jugar a **Diplomacy** o **Machiavelli** por correo pueden ponerse en contacto con el club **Héroes de Madrid**, que actualmente mantiene varias partidas en las que juegan aficionados de toda España.

Un personaje necesario para recuperar el espíritu de las primeras partidas. Odio las aventuras llenas de guerreros de millones de puntos de golpe, con monstruos aún más bestias. Es necesario sacar 300 orcos para que alguien se asuste, y aun así la masacre resulta aburrida.

Esto tiene que acabar. Para ello, hemos creado esta nueva raza de orcos: Los orcos locos.

¿Qué es un orco loco?

Realmente no se trata de una raza específica, sino más bien de un importante sector de la población orca, con unas características un tanto especiales. Lo primero que salta a la vista es que está loco. Partiendo de nuestra propia y desgraciada experiencia hemos llegado a unas cuantas conclusiones:

1er tipo de locura: **Brutalis Paranoia** (60%)

1) Su origen se halla en una extraña enfermedad altamente contagiosa. Se transmite a través de sus uñas, por lo que un zarpazo convierte a la víctima en un asesino brutal, absolutamente enloquecido. El terrible síntoma del afectado no se hará esperar (1d4 turnos): atacará al primero que pille hasta matarlo, con lo que tenga a mano, sus propias armas o con uñas y dientes (1 sobre 20 posibilidades de contagiar a su vez la enfermedad). Así, con todos, hasta morir o vencer.

2) El orco loco, afortunadamente, desconoce su propia locura, por lo que normalmente ataca con su habitual espada larga (1d8). Sólo si se encuentra herido gravemente (8 ó + puntos de golpe) atacará, además, con las garras (-1 en el tiro para dar con la espada). Las garras -juna mano y los dos pies!- causan 1d4 PG.

¡Estoy infectado!

2º tipo: **Cerebralis Paranoia** (40%)

Cuando un orco loco te ha arañado con sus ponzoñosas uñas, más vale que te apartes rápidamente de todo el mundo -si eres legal, claro- y esperes allí la muerte. De pronto, el personaje sólo tendrá una única obsesión: matar, matar, matar. Pero no se trata de un mero *berserker*, obnubilado por la sangre. Parecerá un individuo plenamente racional. Es un asesino nato, pero inteligente, frío, calculador. Sin embargo, esta frialdad se derrumbará nada más haber cometido un asesinato; el enfermo caerá en estado de profunda melancolía durante 1-6 días. Melancolía crónica: incapacidad total de realizar cualquier acción; un vegetal llorón.

¡Agh! ¡Un orco loco! ¿Qué hago?

Francamente, si un orco aparece sólo, tienes suerte, porque suelen ir en grupos (1d20). Nosotros, en nuestras campañas, hemos aprendido a huir con mucha rapidez, y nunca aprovechamos la oportunidad de ejercitarnos -el que tiene pelotas es porque las conserva, dice un famoso proverbio hindú-. Con respecto a la posibilidad de curar al infectado, sólo tenemos una noticia: un pergamino encontrado en la torre de un mago dice que sólo un archimago (18 nivel) sabe cómo hacerlo. ¡Agh! y otra cosilla: un orco loco no se diferencia en nada de uno normal, con que andad con cuidado. Por último, otra advertencia: no le miréis a los ojos. El que lo haga -compruébalo, master, con un tiro sobre sabiduría- será presa del pánico durante 1d6 horas, perdiendo 1d4-1 puntos de constitución.

En fin. Esto es todo lo que sabemos. El resto averigüadlo vosotros mismos.

ORCUS LOCUS:

EL ORCO LOCO ES UNA EXTRAÑA FAMILIA DE ORCOS. JUNTO CON LOS CABEZAS SANGRIENTAS, EL ORCO LOCO ES EL MAS TEMIBILE DE SUA RAZA. LA LOCURA TIENE UN ORIGEN DESCONOCIDO. DICTA LOCURA LE DOTA DE UNA FUERZA EXTRAORDINARIA, MUY SUPERIOR A LA DE CUALQUIER ORCO VULGARIS. SUA MORAL RESULTA INQUEBRANTABLE. LUCHARAN HASTA MORIR. MANEJAN A LA PERFECCION LA ESPADA LARGA ANQUE SUA ARMA MAS PERICOLOSA SON LAS GARRAS, PUES POR ELLAS SE TRANSMITE LA LOCURA. DESGRACIADO EL INFECTO. PUES NO SANARA JAMAS!

FRECUENCIA	RARA	NO. DE ATAQUE	1
NO. APARICION	1d20	ATAQUE DAÑO	1-8
CLASE DE ARMADURA	6	ATAQUES ESPECIALES	*
MOVIMIENTO	9'	DEFENSAS ESPECIALES	NO
DADOS DE GOLPE	2	RESISTENCIA MAGICA	NO
% IN LAIR	35%	INTELIGENCIA	BAJA
TESORO	L	ALINEAMIENTO	C. EVIL



GARRAS: 3d4 (1d4+1d4+1d4)

* ENFERMEDAD: MANIA HOMICIDA. (V. AD & D MASTER MANUAL.) PERIÓDICA 1-4 DÍAS. DESPUÉS DE MATAR, CAE EN MELANCOLÍA (1-6 DÍAS).



En las garras se esconden los huevos de la locura.

Dicen que un archimago conoce el antidoto.



Sus dientes son afilados, pero aun mas sus ojos. Nunca le mires de frente!

Es una fertiliza de...
LOS PELOTAS

3^e SALON NATIONAL JEUX DE REFLEXION

de société,
de rôle,
de simulation,
d'histoire,

de mathématiques,
de stratégie,
de lettres,
de dés.



Une convention avec tournois
et championnats
une démonstration permanente
des principaux jeux



SALON DE PARIS

3^e Salon National des Jeux de Réflexion.

Del 26 de Marzo al 4 de Abril 1988.

Porte de Versailles -Parc des Expositions- Hall n°3-
Paris.

Resumir el Salón de los Juegos de Reflexión de París en pocas palabras era todavía fácil hace unos años, cuando éste mostraba sus garras tímidamente; pero ahora, abrumados por la abundancia de novedades presentadas y la avalancha de certámenes, competiciones, torneos y demostraciones, uno no sabe dónde comenzar ni donde terminar...

Llegué al Salón el 28 por la tarde, físicamente destrozado por un viaje agotador de 12 horas sin sueño, dispuesto a echar un vistazo al conjunto de los stands y la disposición de los mismos, con el fin de conocer el terreno.

Entre el stand de **Jeux Descartes** y una simultánea de **Othello**, encontré a dos representantes españoles, también presentes en el Salón. **Frances Matas Salla**, de **Joc Internacional**, parecía satisfecho de haber afianzado relaciones con empresas galas del ramo. Mientras tanto, **Ferrán Arbós**, de **Ludocentre**, que resistía estoicamente las risas de sus dos compañeros de viaje, intentando, vanamente, vencer por enésima vez a su contrincante de **Othello** (que jugaba simultáneamente

con una veintena de personas), me explicó brevemente los objetivos previstos para el próximo **JESYR III (Jornadas de Juego)** y me confió el nombre de dos de los invitados a las próximas Jornadas, contactados en el Salón de París. Sorprendentemente, no eran franceses (lo digo por aquello de estar en París, nada más) sino americanos: ni más ni menos que **Greg Stafford (Big Boss de Chaosium)** y **Sandy Petersen (Papá del Cthulhu)**.

Tras lo cual, tanto **Ludocentre** como **Joc Internacional**, me anunciaron que ese mismo día daban por finalizadas sus visitas al Salón, puesto que estaban en él desde el 26. Tuve confirmación de que, efectivamente, los fines de semana eran las fechas más espantosas de afluencia de público. Si el año pasado habían circulado por el Salón más de 100.000 personas, todo parecía indicar que sólo en el primer fin de semana se habían superado las cifras del Salón anterior.

Hablemos del Salón. Al igual que el año anterior, El 3^e Salón Nacional de los Juegos de Reflexión coincidía con el 9^e Salón Internacional de la Maqueta y del Modelismo. Este año, los objetivos conseguidos habían sido los siguientes:

*Satisfacer a los compradores profesionales, deseosos de ver los productos presentados en la Feria de Nuremberg al tiempo que se

conocía la reacción del público frente a las novedades presentadas (permitiendo así acciones inmediatas y conocer mejor la demanda).

*Hacer coincidir el Salón con las fechas Fin de Marzo-Principio de Abril, dando la posibilidad de aprovechar las vacaciones escolares a todos los que no hubiesen tenido tiempo de visitar el Salón en otro momento.

*Contar con el visitante de las provincias (y del extranjero) que, a menudo, aprovechan esta época del año para descubrir (o redescubrir) París.

Este año, el Salón había crecido aún más, con 200 expositores que ocupaban más de 20.000 m², de los cuales 2000 estaban dedicados a los Juegos de Reflexión, junto con las Federaciones, los Clubs, la prensa especializada, los talleres...

El Salón de los Juegos de Reflexión.

Aquí se dan cita los miles de "pensadores" o "soñadores", dispuestos a disfrutar alrededor de las 200 mesas y ejercitarse en juegos de cartas, de dados, de letras, de rol, de simulación y de estrategia.

Una cincuentena de expositores calificados con las federaciones de jugadores que inician a todos los que desean unirse a ellos.

Cada día, torneos, campeonatos y competiciones se desarrollan bajo la mirada envidiosa de los principiantes.

El programa era cargado, sino juzgad vosotros mismos:

3er torneo de París de juego de Historia Antiguo-Medieval, Final de la 1a Copa de Francia "Empire", 1er Campeonato intergaláctico de "Rencontre Cosmique" (Cosmic Encounter), Trofeo Rexton (con el juego **Croisades**), 2º Torneo de **Super Gang**, 1er Torneo de **Runequest**, 4º Torneo de **L'Appel de Cthulhu**, 1er Torneo de **Squad Leader**, 1ª Justa de Junta, 1er Torneo de **Strombringer**, 1er Campeonato de **Supremacy**, 2º Torneo de **Rêve de Dragon**, 1er Torneo de **Samourai**, 1er Casco de Oro de **Blood Bowl**, 1er Torneo de **Air Force**, 1er Torneo de **Civilization**, 1er Torneo de **Paranoïa**, 3er Torneo de **Légendes de la Vallée des Rois**, 1er Torneo de **Full Metal Planète**, 5º Campeonato de Francia de **Wargames**, 2º Torneo de **Armada**, Eliminatorias de la copa de Europa de Figuras, 1er Campeonato de **Dungeons & Dragons**, Torneo de **Bridge**, **Belote** y **Tarot**.

Además de demostraciones, iniciaciones y simultáneas de ajedrez, damas, go, othello...

A partir del 29, **Troll** deambuló por los pasillos saludando a viejos conocidos y presentándose a los que por olvido o falta de tiempo (o simplemente porque no existían) no pudo conocer el año pasado.

Frente al stand de **Jeux Descartes**, se hallaba **Anne Vétillard (Paradoxes)** en una mesa de demostración, iniciando a juegos como **Maléfices** o **Légendes de la Table Ronde** ("¡Que duro es arbitrar a los habituales del **D&D**!" me confesó) y que me informó de la presencia de **Sandy Petersen (Call of Cthulhu)** y **Greg Stafford (Chaosium)** en el Salón, así como de la presentación del "Guide des Années Folles" por **Jeux Descartes** (ver reseña en las noticias de juegos).

El equipo de **Chroniques**, siempre tan joviales, había invitado a su stand a los autores del juego **"Zone"**, y esperaban la llegada de su juego **Trauma**, en versión libro, con la intención de presentarlo en el Salón.

Con el mismo montaje que el año anterior, el grupo de **Agmat**, mostraba a los visitantes las últimas figuras **Citadel** editadas, así como el **Warhammer Battle System** y su primera extensión **"Les Hordes Sauvages"**.

Para asombro de todos los visitantes, circulaban entre los pasillos dos extraños artefactos metálicos (dignas creaciones del profesor Franz de Copenhague del TBO) - cruces de bicicleta, tanqueta y caballo de troya - en los cuales, dos simpáticas señoritas ofrecían (al tiempo que pedaleaban) obsequios de **Casus Belli** y **Jeux & Stratégie** (el obsequio de **Casus Belli** era ciertamente práctico: Un lápiz-goma-dado todo en uno para jugadores de rol). En cuanto a los redactores-jefe de ambas revistas, **Alain Ledoux** y **Didier Guisérrix** (**J&S** y **Casus** respectivamente), fue muy difícil dar con ellos puesto que también se dedicaban (como un servidor) a deambular por el Salón, en busca de alguna noticia de interés digna de mencionar en sus páginas. Aún así, la conversación que pudimos tener con ambos fue jugosa y muy beneficiosa para la revista (y por supuesto, para sus lectores).

El equipo de **Dragon Radieux** estaba "radiante" (valga la redundancia) en su stand. Sin lugar a dudas, fueron las personas con las que más nos "enrollamos". No olvidaré nunca ese silla de camping que amablemente se me ofrecía cada vez que pasaba por delante del stand, tras haberme pateado durante más de dos horas el resto del salón. La gente de **DR** son cachondos, divertidos y muy sanos (¿A quién me recuerdan?), sin por ello dejar de ser productivos y eficaces en todo cuanto hacen (vean sino el comentario de su revista en la sección de noticias). Ellos también esperaban la llegada inminente de su primera edición del juego **Empires & Dynasties** (noticias-sección juegos).

Otra revista también representada en el Salón era **Graal**, que presentaba su último ejemplar de **Graal** (una revista de temática variada dedicada al wargame-temáticos-figuritas y rol) y **"La Flèche et L'Épée"**, un reglamento para jugar a wargame fantástico-medieval con figuritas, presentado bajo forma de libro tapa dura (comic tipo Tintín) que hacía las delicias de las mesas de juego. Esta revista nos informó de sus proyectos futuros, muy relacionados con el mercado español (ver chisme del boletín del club Troll).

La Nécropole de Ghoser esta formada por un joven pero prometedor equipo de redacción. Pese a su imagen y presentación muy profesional (noticias-sección revistas), la proyección de esta publicación está todavía algo limitada a un círculo de lectores bastante reducido. Su simpático redactor-jefe tiene las ideas muy claras y así lo demuestra en su único editorial del nº3.

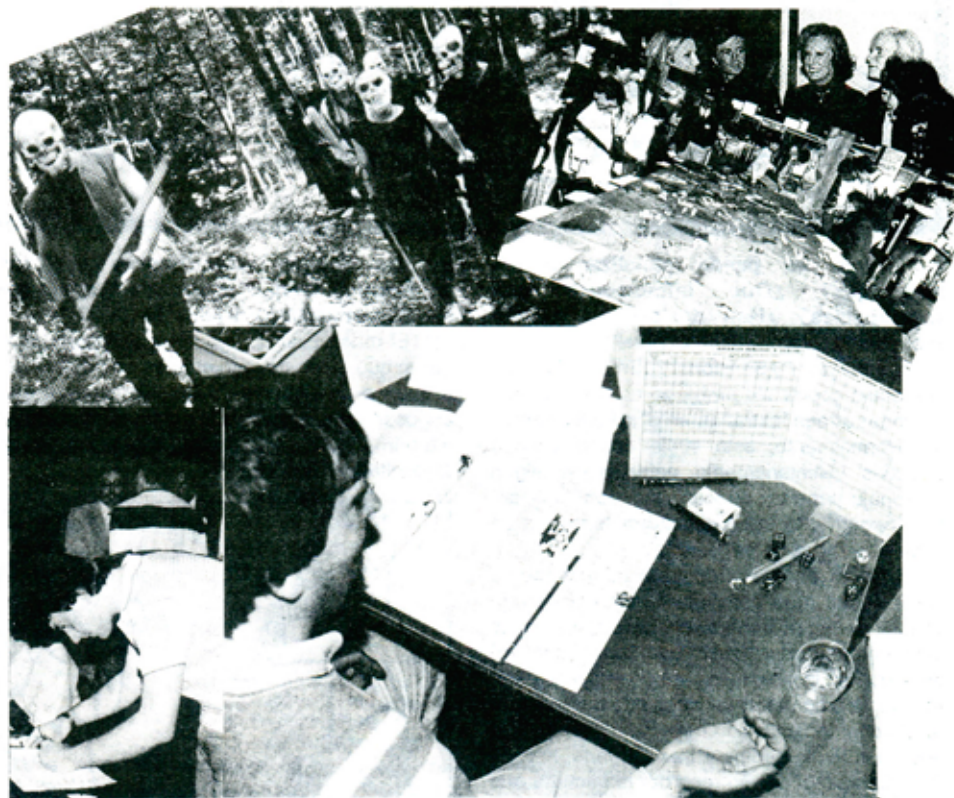
El stand de **Ludodéfilre** había cambiado mucho respecto al del año anterior. Ya no se trataba de aquel grupo ansioso de dar a conocer un juego de tablero prácticamente desconocido del público (**Supergang**), sino de una distribuidora respetable que ofrecía los productos de la marca **Aquila** (con un muestrario de espléndido material en plomo para ambientar

partidas de rol -noticias, sección accesorios-) y presentaba su nuevo juego **"Full Métal Plaque"** (al que no pude jugar, pero que por la pinta que tiene, aseguraría va a ser otro bombazo).

Otra persona que también recorría agitando los pasillos del Salón era **Xavier Jacus** (redactor-jefe del **Journal du Stratège**, responsable de les **"Semaines de L'Hexagone"** y otras muchas cosas más), con el que intercambiábamos amplia información. Su energía y entusiasmo desbordante al relatar sus proyectos me abrumó (decididamente, no somos los únicos).

Más rápidamente pude contemplar las decepcionantes producciones de **La Compagnie des Jeux de Rôle** (que consistían en una veleda cuadrículada -suelo para rol- y un pista de lanzamiento de dados -una caja afelpada de rojo con unos dibujillos en los laterales), las figuritas de las casas **Remark** (admirable 6 mm, ver noticias, sección accesorios) y **Armageddon** (primera marca francesa de figuritas para rol (muy decentes, ver noticias, sección accesorios) y el stand de rol en vivo de **La Guilde de Bretagne** (un auténtico desfile de magos, cortesanas, bárbaros, ladrones, etc.

desaprovechar esta oportunidad, y pese a no dominar en absoluto el inglés (tengo la desgraciada sensación en cuanto inicio una conversación de olvidarlo todo salvo los títulos de las canciones, dando resultado tan nefastos como: I'm easy, I can't get no satisfaction, etc), me dirigí al stand de **Chaosium** con el objetivo de presentar **Troll** a los señores **Stafford** y **Petersen**. Afortunadamente, un traductor me facilitó la tarea de contacto y pude explayarme sin problema. **Stafford** es sencillamente genial. Desenfadado y amabilísimo (la verdad es que no tiene, afortunadamente, pinta de "bussines-man") se interesó sinceramente por nuestra publicación y me pidió que se la enviáramos. Tras lo cual partió en busca de **Sandy Petersen**, al cual arrancó de una partida de **Cthulhu** (que estaba arbitrando con mil gestos y muecas) para presentármelo. De sus manos tuve la ocasión de hojear la maqueta de Manual de Monstruos para **Call of Cthulhu** (una preciosidad de libro a todo color con ilustraciones en óleo de cada bicho del Mito), mientras me daba toda serie de explicaciones. Además, redobló su interés cuando les dije que, por haber ganado los **Premios Troll** al mejor juego y mejor módulo (ver **Troll-9**), les agradece-



ofreciendo su calendario de actividades a toda persona interesada).

Los grandes ausentes fueron la casa **Hexagonal** (¿Qué pasará con **MERP**, **Bushido** y nuestro adorado juego **Les Trois Mousquetaires**?) e **Info-Jeux** (sencillamente: ya no existen). Y los menos activos, **Transécom** (decididamente, es una tradición) y **Schmidt** (pocas novedades y sus productos **Chill** y **L'Oeil Noir** ya se pueden encontrar también en **Gallimard**).

Cuando ya daba por finalizada mi estancia en el Salón, no pude evitar tener remordimientos por no haber intentado contactar con los americanos de **Chaosium**. Decidido a no

ría me indicaran donde les podía mandar las placas. En resumen, ambos personajes son muy simpáticos, como lo podréis comprobar si venís a las Jornadas **JESYR 88**. Pequeño detalle: **Sandy Petersen** luce casi perpetuamente una gorra de la guerra de Secesión Americana, una de sus más grandes pasiones (¿Entendéis ahora lo del sable en las tablas?).

En conclusión, el Salón de París es un acontecimiento importante que no hay que perderse si se quiere estar al día de lo último publicado en nuestro país vecino. Esperemos que nos llegue el presupuesto para ir al **Games Day** y poderos decir lo mismo del la Feria anglo-sajona.

Luis D'Estrées

El Tesoro del Kobold



1- ¿Cómo se puede penalizar a los personajes? ¿Qué infracciones son sancionables? ¿Han de ser las penalizaciones proporcionales al nivel?

¿Penalizar? ¿Sancionar? ¡En absoluto! Lo que suele ocurrir sin embargo es que algunas personas atraen "extrañamente" la fatalidad divina. Normalmente, esto suele ocurrir cuando actitudes voluntariamente nefastas de algún personaje pone en aprietos al grupo. Una actitud negativa (e irracional sobre todo), ya se sabe, atrae la ira de los "Dioses".

Milkibar el enano recuerda perfectamente cierta época (que coincidía curiosamente con aquella aventura en la que abandonó al resto del grupo en una situación apurada sin motivo) en la que no le ocurrieron más que desgracias: aquel grupo de mercenarios que lo querían matar (lo confundieron con otro); la noche en que aquella rubia le sedujo y tras drogarle, le robó todo su equipo; por no recordar la semana que tuvo diarreas continuas por beberse aquel supuesto elixir que le regaló el viejo adivino...



2- ¿Se pueden crear nuevos conjuros de Mago o clérigo aparte de los de Básic, Expert y demás niveles de D&D?

El mago Filstrup y el clérigo Galtas aseguran que quién no lo intente es un papanatas, y que es un deber para los afortunados que conocen los secretos de la magia el investigar y experimentar nuevas posibilidades. En cuanto al resultado, "Dios" dirá...



3- ¿Cuántas lenguas puede hablar un personaje según su inteligencia, aparte de la lengua o lenguas maternas?

Filstrup nos asegura que eso de los idiomas está muy relacionado con la inteligencia, efectivamente. De ese modo, su tutor, el Mago

Garamán (cuya inteligencia era 18, o sea bono de +3) dominaba tres idiomas adicionales a la perfección. Filstrup por su parte domina dos idiomas sin problema (ya que su inteligencia es de 16 y tiene bono de +2)



4- ¿Un conjuro de proyectil, siempre da en su objetivo, si no se tiene defensa mágica?

¡Síiiiiiii! Grita Pluk atravesando la sala mientras se sujeta sus posaderas en llamas. Al poco tiempo, aparece Filstrup, y nos pregunta sonriente, mientras su mano derecha despide un extraño brillo:

"¿Algún más lo duda?"



5- ¿Qué es una espada bastarda, y una espada ancha, que daños hacen, y como se manejan?

"Son unas armas algo voluminosas que pueden hacer mucho daño (incluso a uno mismo, si se es lo suficientemente torpe) y que se tienen que manejar hábilmente y preferiblemente con las manos y no con los pies (aunque los tengas muy grandes), porque sino pasa lo que pasa y..." Gruñe Fosfi (nuestro estimado hobbit), mientras se venda su pierna izquierda, de la cual mana sangre por numerosos cortes...

Pero no te preocupes, ¿Te has fijado en nuestro precioso artículo titulado "¡Desenvainemos!"?



6- En un encuentro en el que haya magos, clérigos o elfos en los dos bandos ¿Quién usará antes la magia, quien gane la iniciativa o el que tenga un nivel más alto?

En principio, lo que ocurre en una situación de enfrentamiento con magia entre magos, clérigos o elfos es algo muy confuso de describir.

A veces suele depender del tiempo que tarda cada personaje en hacer su invocación (por lo que interviene la iniciativa), aunque por lo general los hechizos son lanzados por ambos grupos al alimón, de modo simultáneo y con resultados sorprendentes, mientras el resto del grupo aplaude admirado al comprobar los efectos.



7- ¿En un Dungeon se puede poner más tesoro además del que tienen los monstruos?

Los aventureros de la redacción nos aseguran que en un dungeon todo es posible (mientras EL lo quiera).

Agustiño



Pregunta sobre "La Llamada de Cthulhu"

"¿Cuál es exactamente la regla para las armas de tiro automático?"

"Cuando tú empuñas un Thompson, aparte de tener una agradable sensación de paz y serenidad de espíritu, sueles sentirte seguro. Pero algunos "mascalzoni" pían mucho sobre como se maneja este instrumento y luego resulta que no han tocado ni una nota en su vida. Por esta razón existe un malentendido sobre la utilización de las ametralladoras automáticas.

Uno tiene tendencia a creer que cuando se empieza a disparar el cacharro las vibraciones y el retroceso que suelen tener estos trastos hacen disminuir las posibilidades de hacer diana en el pavo que te quieres cepillar (al parecer, en la segunda edición del juego -que fue traducida al francés- se coló una errata: decía que el porcentaje de base de un arma de tiro automático -tipo Thompson o Ametralladora de posición- disminuye de 5% en cada tiro, hasta un máximo de la mitad del porcentaje en dicha arma. Es decir, una ráfaga de tres tiros con un porcentaje del 20% se resolvía con un porcentaje de 20% en primer disparo, 15% el segundo y 10% el tercero, todos en un mismo turno). Mentira. Es todo lo contrario, como te decía al principio se confirma esta sensación de seguridad antes mencionada al notar que el arma te responde con eficacia y tiene un tipo de mira muy eficaz: el acercamiento. A medida que ves los impactos dar a la derecha o izquierda del objetivo corriges con un pequeño gesto de muñeca, asegurándote así que el principal espectador de tu "concierto" sólo sea un hambre en poco tiempo (la realidad es mucho más sangrienta: el porcentaje aumenta en un 5% con cada disparo, hasta un máximo del doble del porcentaje inicial. Así, en el ejemplo dado, el primero iría a 20%, el segundo a 25% y el tercero a 30%... Por desgracia, eso sigue sin servir demasiado cuando sólo con verlos ya te da el pismo). ¿Capicci?

Extracto de conferencia en la Cosa-Nostra de Giulio Frascatti, ex-gangster.





Cuestión de rutina

MODULO PARA

**DUNGEONS
& DRAGONS®**

Esta sencilla aventura ha sido pensada para 3 ó 4 personajes de 1º y 2º nivel. Adaptadla a vuestros gustos y necesidades si lo creéis necesario.

Un trabajo de rutina.

Aprovechando el paso o la estancia del grupo en el pequeño y alegre pueblo de Diunna, los lugareños (por medio de su alcalde, el honorable Tindratta) hacen saber a los aventureros que pueden ganar fácilmente 500 m.o. a repartir. Para ello, tan sólo han de acercarse al castillo de **Pelian Dusor**, mago que durante toda su vida había protegido la comarca, e investigar si hay en él algún inquilino indeseable. Los amables habitantes de Diunna así lo temen, puesto que de un tiempo a esta parte se han dado robos de ganado en algunas granjas cercanas al edificio, que había permanecido deshabitado desde la muerte de Pelian, hace ahora tres años. Si quiere ganar la suma prometida, el grupo deberá registrar la torre hasta donde le sea posible y destruir la banda de ladrones, o avisar de su número y situación a las autoridades del pueblo si sus solas fuerzas no fueran suficientes. Todo aquello de valor o interés que los aventureros hallarán en su pesquisa será considerado legítimo botín y de su pertenencia.

Notése que los vecinos de Diunna son amables, pero no tontos, por lo que harán que

un muchacho de piernas ligeras siga a prudente distancia los acontecimientos, aunque en ningún caso penetrará en la torre propiamente dicha.

La antigua casa del mago se encuentra a un par de horas del pueblo y en una llanura jalonada de agradables y frescos bosquecillos que separan unos campos de labor de otros. Los aventureros pueden buscar alguna granja de las que han sido robadas, aunque poco pueden explicar sobre la naturaleza o número de los asaltantes quienes prefieren la seguridad de los bajos de la cama al menor signo de peligro.

Cuando el grupo se halla todavía a unos 15 minutos del castillo, pueden ver cómo una nube de polvo delata la presencia de una formación que, al parecer, lo abandona para dirigirse a buena marcha hacia unas montañas que rematan el llano a lo lejos. *-En este punto existe la posibilidad (80%) de ser atacados por una patrulla de seis batidores orcos que se desplazan al amparo de las manchas de arbolado (les corresponde a ellos la iniciativa).*

El castillo de **Pelian Dusor** tiene el aspecto, efectivamente, de una alta torre rodeada por una muralla exterior. Se puede atravesar esta por una puerta defendida por rastrillo y portón, abiertos ambos de par en par. La torre parece tener cinco o seis pisos; a juzgar por su altura y por las hileras de ventanas saeteras que se abren en sus muros. Se accede a ella por una poterna entreabierta.

En el patio que deja el espacio entre la muralla y la torre y que rodea esta última en su totalidad hay restos de un gran campamento abandonado hace muy poco y con gran prisa. Un tirada sobre inteligencia permitirá saber que sus habitantes eran orcos.

Primera planta- Está casi toda ella ocupada por un enorme vestíbulo con grandes columnas que sustentan el techo. Entra una luz tenue pero suficiente por las saeteras, que permite ver una grandiosa escalera de piedra y madera que conduce hacia arriba. El suelo está ocupado aquí y allá por un heterogéneo revoltijo de cosas abandonadas en una precipitada huida. Si se registra a conciencia, puede hallarse una hebilla de algún valor (50 m.o.). También pueden verse tres puertas que conducen respectivamente a:

1. Almacén.

Algunos viveres de muy mala calidad abandonados por la horda hacen la fiesta de unas cuantas ratas rabonas. Un registro meticuloso provocará el ataque de dos ratas gigantes que dormitaban placidamente en un rincón protegido.

2. Bodega.

Algún barrilete de vino junto a otros de cerveza de la peor clase (un asco, vaya).

3. Armería.

Estantes vacíos para armas y pertrechos. Algunas armas de tipo orco deterioradas. Una tirada sobre inteligencia permite deducir que la horda está bien organizada y debe tener un

jefe de otra raza más inteligente.

En estas tres salas la luz proveniente de las saeteras permite una visión normal al igual que en el resto de la torre de ahora en adelante y si no se especifica lo contrario.

En toda esta primera planta hay un 10% de probabilidad de oír una risa continuada que parece provenir de algún piso superior.

Segunda planta- La gran escalera conduce a un distribuidor, que se encuentra a oscuras, antes de seguir hacia arriba. *En todo este piso hay un probabilidad del 75% de oír la risa, y un 30% de identificarla como humana y procedente de la sala 1.*

1. Comedor.

Habitación arreglada con cierta pretensión, aunque parece haber conocido tiempos y amos mejores que estos últimos. Hay en un rincón una gran chimenea, y en el centro una gran mesa con un banquete de buen aspecto todavía servido.

Pero lo más notable es un viejo que, sentado en el sitio de honor, da cuenta de los restos mientras rie a carcajada limpia. Cuando vea al grupo empezará a imitar a un fantasma con grandes aspavientos y gritando "¡uuuuh!". Sin parar de reír invitará a los presentes a "su festín".

De cerca, el anciano tiene un aspecto pobre y descuidado: parece ser un vagabundo. En su frente tiene una curiosa marca de nacimiento en forma de espiral. Una tirada sobre sabiduría permite reconocer la runa "serpiente", runa de la sabiduría, la reflexión y los saberes profundos.

Interrogado por el grupo (o por su propia cuenta), y entre risas, el viejo referirá su curiosa historia:

"Me llamo **Hereboin**, y venía viajando cuando me acerqué al castillo en demanda de hospitalidad. Cuando llegué a la puerta exterior vi, demasiado tarde para huir, que la guardaban unos tipos feísimos que, sin más ni más, me agarraron y a viva fuerza se me llevaron. Pasé entre muchos de ellos que gritaban y me amenazaban, aunque los guardianes no permitieron que me lastimasen. Me trajeron ante su amo, que comía en esta misma sala y era un humano de aspecto noble pero malvado (ya me entendéis). -Aquí redoblan sus carcajadas.- ¡La que se lió cuando me vió! -Se señala la marca de la frente.- ¡Se le fue el color cuando me vió la cara y le faltó tiempo para ordenar a su ejército una "rápida" retirada. Así pues, sois los invitados del nuevo señor del castillo. ¡Comed conmigo!"

El vagabundo no conoce de la torre más que el camino directo desde la puerta hasta el comedor. Es hablador, fanfarrón, embustero y molesto. Se empeñará en acompañar al grupo tras vaciar su copa y en caso de combate se mostrará ridículamente cobarde.

2. Cocina.

Aquí no hay nada de interés para quien no deba cocinar (y para éstos bien poco, en realidad).

3. Alacena.

Alguna cantidad de buenos víveres que bastarían a una persona para alimentarla durante un mes.

4. Dormitorio.

Una docena de camastros hechos con los restos de otros mas antiguos y ricos. Gran desorden y olor fuerte a bestia y a sudor añejo. Entre el follón de ropa tirada por doquier, alguien ha perdido una bolsita con 500 mo.

5. Armero.

Antiguos muebles para armas, devenidos. Armas orcas abandonadas, en mal estado. Un carcaj de 20 flechas es aprovechable (si los aventureros no tienen demasiados escrúpulos).

6. Habitación.

Antaño debió estar arreglada con comodidad y gusto. Algo de todo ello ha sido aprovechado para apañar alojamiento para uno, no muy limpio, a juzgar por el olor.

7. Saloncito.

Chimenea en un rincón. Mobiliario totalmente destruido por el paso del tiempo y lobo gigante nerviosísimo que aquí se encuentra encerrado. Su amo (pues el animalico lleva collar) debía tener mucha prisa como para haberse olvidado de él.

8. Salón.

Sillones, tapices, escabeles y otros muebles de aspecto noble en muy mal estado; una chimenea en un rincón. Esta debió ser una agradable estancia para conversar y deleitarse con música u otras actividades igualmente placenteras.

Tercera planta. También aquí el distribuidor esta a oscuras, y también continua la escalera hacia otro piso.

En cuanto a las salas que en esta planta se pueden visitar:

1. Scriptorium.

Grandiosa sala con unos grandes pupitres y buena luz. Anaqueles que debieron contener una enorme cantidad de volúmenes. Hoy día quedan unos cuantos entre el polvo y la ruina a que se ve reducida la estancia.

Si los jugadores piensan en ello y los buscan, pueden encontrar dos o tres volúmenes bellamente elaborados y bien conservados que, bien vendidos, pueden suministrar unas 800 mo. También se puede hacer acopio de recado de escribir: un par de juegos completos, uniéndolos elementos dispersos.

2. Gran dormitorio.

Este parece ser el dormitorio principal de la casa. Tiene chimenea, muebles que debieron ser muy ricos hace unos años, cama con dosel, etc. Todo ello ha sido recompuesto precariamente para aparejar un aposento bastante lujoso y cómodo.

3. Vestidor.

Sala con chimenea y algunos muebles para guardar ropajes (todavía cuelga en uno de ellos una capa un poco astrosa pero que abriga bien). En medio de la habitación se puede ver un extraño recipiente de piedra bastante grande, reconocible como una bañera (*objeto bien poco común identificable sólo tras una tirada de sabiduría*).

4. Sala auxiliar.

Aquí hay una curiosa fuente que mana de la pared ¿! y desagua en un pilón de piedra. Cubos y perlas de cobre servían, al parecer, para calentar agua en la estancia contigua.

5. Dormitorio.

Por los pobres restos, podemos decir que lo era. Y hasta un digno alojamiento para tres personas de alta condición, incluso.

6. Armero.

Aquí se encontró, en tiempos, la sala de honor de la torre. Bastidores para sustentar armaduras, soportes para lanzas y estandartes, etc. se hallan vacíos y polvorientos. En esta sala hay cinco orcos cargados de bultos que dejarán caer al ver el grupo de aventureros (el cual gana la iniciativa). Uno de los orcos es el

cabecilla de la partida y prefiere mantenerse al margen de la previsible pelea mientras sus "muchachos" se desenvuelvan bien.

A la vista del botín, que asciende a 1500 mo, puede suponerse que se habían quedado a rebanar el plato y lo hacían con provecho.

7 y 8. Dormitorios.

Para un total de 6 personas como máximo. Muebles en mal estado. Entre 8 y 9 hay una puerta que lleva muchos años tapiada.

9. Salón.

Hace tiempo debió ser una agradable sala, arreglada con un cierto gusto femenino (tirada por inteligencia para poder apreciar esto último).

Cuarta planta. Aquí (por fin) acaba la escalera, en un rellano que se encuentra a oscuras.

1. Almacén.

En esta sala hay gran cantidad de ingredientes de los típicos necesarios para extrañas manipulaciones alquimistas y mágicas. Elementos conocidos y otros bien extraños, junto a retortas, matraces, frascos, pipetas, etc. se amontonan por los rincones y las estanterías. Por las apariencias, alguien se estaba tomando la molestia de recuperar y ordenar lo que todavía puede ser utilizado, clasificándolo y retirándolo a una parte separada del resto.

2. Laboratorio.

Hornillos de carbón, complicados alambiques de cobre y vidrio, mesas manchadas por poderosos ácidos, signos de una utilización reciente, aunque parcial, de todo este tinglado... ¡Y otra fuente que mana de la pared y desagua en un pilón!

De entre las sombras de un rincón apartado de la luz, una estatua de cristal se adelanta e interpela al grupo. Señala dos retortas con un líquido parduzco y conmina a uno de los aventureros a beberse el contenido de una de ellas si quieren rehuir el combate.

Ahora que los de el grupo han abierto unos ojos como platos, pueden apreciar que en el mismo rincón hay dos estatuas más (que no se animarán, aunque esto los jugadores no tienen por qué saberlo). De las retortas, el contenido de una es inocuo, pero la otra produce unas alucinaciones espantosas durante unos 15 minutos, haciendo perder 1d3 puntos de Carisma de forma permanente y 1d4 puntos de fuerza durante dos días (variando por consiguiente los bonus/malus del personaje, pero no sus puntos de vida).

3. Invocatorio.

En el suelo de esta sala hay cincelado un pentáculo, con una runa "serpiente" grabada a su vez dentro de él.

La bóveda de la habitación reproduce el cielo nocturno, y las paredes están recubiertas de signos zodiacales y de otros, por desgracia, inidentificables.

4. Biblioteca.

Bastante menor que la del piso inferior, contiene sin embargo algunos volúmenes, restos de una precipitada rapiña; sólo han subsistido al saqueo aquellos que están escritos en lenguas extrañas y, seguramente, tan inasequibles para el saqueador como lo son para los jugadores.

Sobre un facistol ricamente labrado descansa un libro abierto y escrito a medias. Un breve hojear permite apreciar que se trata de una especie de diario, escrito en tres bloques de caligrafía diferentes: Uno primero de

grafismos harto arcaicos e intraducibles. El segundo está escrito en común, aunque la utilización de un vocabulario hermético permite tan sólo hacerse una vaga idea de lo que refiere, que vendría a ser una serie de acontecimientos relativos a la comarca en un lapso de tiempo que va desde hace unos 100 años hasta hace apenas 3 ó 4; tal vez hay otro tipo de información más interesante, pero se halla perdido en las líneas de una lengua que tal vez ya nadie recuerda en la actualidad. La tercera caligrafía apenas ocupa un par de páginas, antes de las que todavía están en blanco, y habla de haber encontrado "muy interesante el lugar para quedarse... si lo que descubrió mi difunto colega no nos visita." Entre estas últimas hojas se encuentra una nota, escrita en el segundo tipo de caligrafía (por Pelian Dusor, evidentemente, cuyo texto, disfrazado por una simple clave de transposición de signos dice: "Vendrá el anciano con su runa/ y su runa será poderosa/ y la piedra hablará". Bastará relacionar los signos con la firma de Pelian Dusor para poder descifrar el resto del mensaje). Si los personajes realizan el esfuerzo de releer lo que este mago escribió, podrán notar que a menudo se habla de una "profecía" y de una "venida que acabará con el Mal", información extraída, al parecer, de los primeros escritos y relacionada de alguna manera con la runa "serpiente" (si el curioso vagabundo llega a enterarse de esto, será preso de un miedo extremado y cómico).

nómica); tendrían un precio incalculable, si no fuera por su pésimo estado de conservación.

Sobre un pequeño pedestal hay un curioso trozo de metal que, pese a parecer del hierro más puro (siderita), no se encuentra atacado por la herrumbre. Si el viejo se acerca a él, ocurrirá lo que viene descrito en "El viaje".

2. Terraza.

Abierta al cielo, es un excelente puesto de observación donde se utilizaron en su día los aparatos de la sala contigua.

EL VIAJE. Sólo si el viejo, bien vivo, se acerca a la roca de siderita tendrá lugar lo siguiente:

Todo el grupo se verá afectado por un extraño y fortísimo vahído que los precipitará al suelo, sin sentido. La pérdida de conocimiento dura unos momentos y, cuando todos se recobran, se hallan desnudos y despojados de sus pertenencias en el mismo lugar, aunque todo tiene ahora el aspecto de estar en perfecto uso y vigencia. Junto a ellos no está ya el viejo vagabundo, sino un noble anciano con una runa "serpiente" tatuada en su frente que da visibles muestras de alegría por la presencia de los aventureros. Con ademanes que emanan de un poder difícilmente contestable, les habla:

"Venid conmigo. Necesito de vuestra ayuda con urgencia -dice mientras se dirige hacia la sala de honor (3ª planta -6) - Sabed que mi hija está en grave peligro y necesito que tantos como lo deseen de vosotros luchen por ella

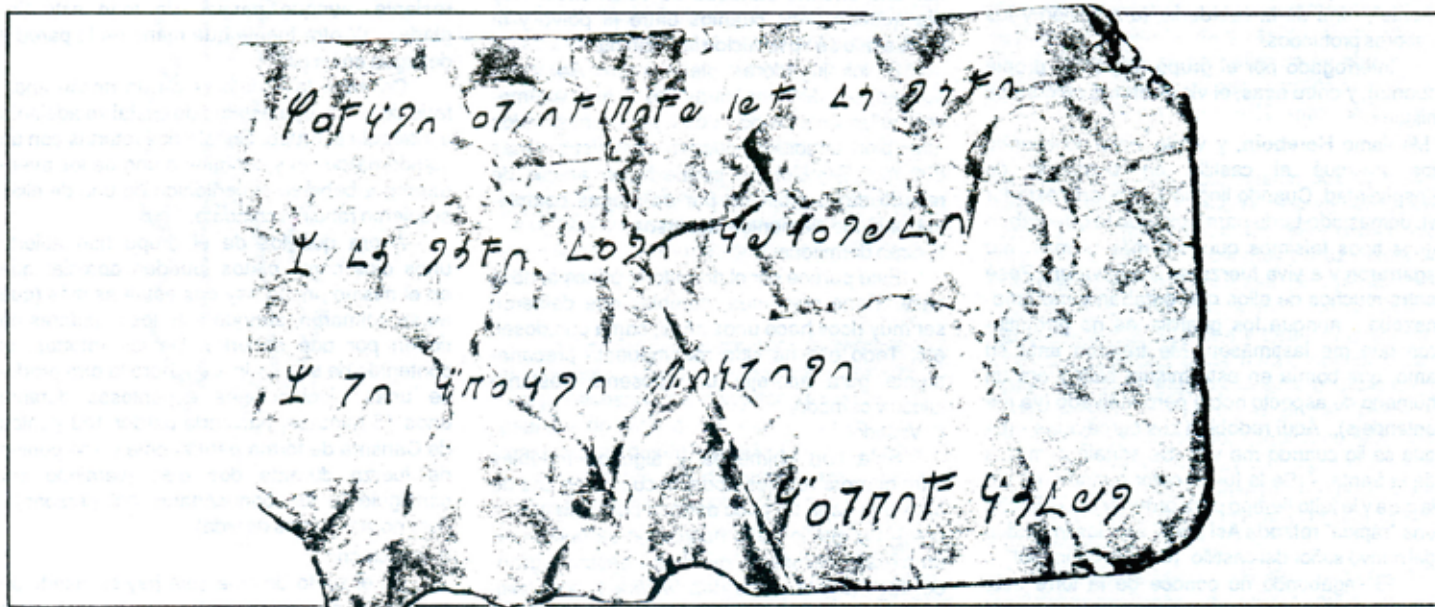
rrada de curiosos y merchantes que ofrecen a voz en cuello telas, chucherías, bollos dulces y carne asada. Cuando esta parroquia apercebe al grupo, explotan en aclamaciones y abucheos y la barahúnda, que ya era considerable, es ahora épica.

Con el ruido, de una de entre las tiendas allí plantadas, salen siete caballeros que hablarán con un heraldo, para volver luego a su tienda a armarse (uno por cada jugador dispuesto a justar).

Sin más dilación se despeja la liza y los heraldos anuncian que se combatirá a lanza y espada (y a muerte, claro).

El combate puede ser persona contra persona, o bien de forma que aquel personaje que haya acabado con su adversario pueda acudir en ayuda de algún compañero apurado. Al principio, todos luchan montados, existiendo la posibilidad de ser desarzonados al recibir un impacto; esta probabilidad puede ser del 75%. Aunque las reglas de cortesía obligarían al contendiente a desmontar si su enemigo ya no va a caballo, esto no es en absoluto obligatorio, obteniendo el jinete una ventaja de +3 a l golpe y daño sobre el peón. Os recomiendo que apliquéis cuantas reglas se os ocurran para dar viveza e interés a la justa (siempre que no desdigan del nombre que este tipo de juicios tenían, precisamente.)

Una vez acabado el torneo, durante la fiesta que celebre la liberación de la bella hija del mago (si es el caso), éste tiene tiempo para



En la parte N de la sala hay una puerta secreta, localizable por métodos normales o porque el vagabundo se acerque a menos de tres metros de su dintel, momento en que éste brillará, así como una runa "serpiente" grabada mágicamente en la misma puerta (aquí el pobre viejo no es ya más que un amasijo tembloroso de flacas carnes). La puerta de acceso a la escalera secreta que asciende hasta:

Quinta planta- Que se encuentra muy iluminada por luz natural, si es de día, claro.

1. Sala.

En esta gran sala, abierta al exterior por unas amplias arcadas, se encuentran gran número de extraños aparatos (reconocibles, tras una tirada sobre sabiduría, como esferas armilares, astrolabios, cuadrantes y otra suerte de aparatos de medición y observación astro-

para salvarla de una muerte cierta. No podemos perder ni un momento, pues el plazo expira". En la sala de honor revestirá de armadura completa a los que se ofrezcan para ayudarlo, y les proporcionará una lanza de torneo, un escudo y una espada a cada uno (lanzas y espadas tienen un bonus +2 al golpe y al daño); para los demás hay ricas ropas cortesanas y sendas dagas. (Si nadie está dispuesto a luchar, el anciano mago se mostrará apesadumbrado y en extremo abatido, pero los devolverá al tiempo de donde proceden).

Una vez todos equipados, salen al exterior, donde a cada justador ofrecen un caballo de batalla, antes de acceder todos a la explanada, fuera ya de la muralla. En campo abierto se ha establecido toda una feria, abiga-

explicarse con más detalle.

"Envidiosos de mi poder, los siete barones Wydokan quisieron hacerme el mayor daño posible. Como sabían que directamente no conseguirían nada, acusaron públicamente a mi hija de practicar magia negra y la hicieron apresar. De esta forma me herían sin yo poderme defender, pues es la única manera de combatir la calumnia es el camino de las armas, que a mí me está vedado, mientras que, de haber intentado utilizar la magia para rescatarla, no hubiera hecho más que dar fundamento a la infame acusación y agravar la situación de mi hija.

Así pues, envíe heraldos a la búsqueda de un paladín, pero todos temían la violencia de los poderosos Wydokan. No quedándome ya otra salida que buscarlo en un tiempo venidero,

utilicé mi poder para hacer que alguien naciera con la Señal y me trajera un campeón a través de la Piedra para derrotar el Mal.

Vosotros habéis colmado mis esperanzas y todo lo que tengo es vuestro, si no fuera porque nada podéis llevaros en el camino de regreso, salvo mi infinito agradecimiento. Bien podéis quedaros en esta época si lo deseáis, pero no puedo garantizar lo que será de vosotros, una vez yo haya muerto.

Cuando decidáis que es llegada la hora de vuestra partida, yo mismo la prepararé con lágrimas en los ojos."

Para realizar esta operación, el anciano mago los conducirá a la misma sala superior, donde realizará una extraña invocación que

trasladará al grupo a su época, donde les espera un asustado y viejo vagabundo que no ve la hora de salir de tan extraña torre.

Nota- Si por cuasa del grupo los planes del mago no llegaran a término, éste se lo recriminará apareciéndoseles en horribles pesadillas durante las horas de descanso, impidiendo que éste sea completo y privando a los personajes de parte de las ventajas que conlleva (recuperación de puntos de vida, memorización de conjuros, etc.). Este fenómeno puede durar un tiempo variable, a gusto del máster, y afectar a los personajes en una parte mayor o menor de sus facultades.

Endika Garmendia

PNJ'S

Orcos Batidores.

CA 6. PV 5. Arma: Espada corta 1D6.

Orcos cabecilla.

CA 5. PV 6. Arma: Espada corta 1D6.

Ratas Gigantes.

CA 7. PV 3. Arma: Mordisco 1D6*.

Lobo Gigante.

CA 6. PV 12. Arma: Mordisco 2D4.

Orcos Rapiñadores.

CA 6. PV 5. Arma: Espada corta 1D6.

Orcos Rapiñador (cabecilla).

CA 5. PV 6. Arma: Espada corta 1D6.

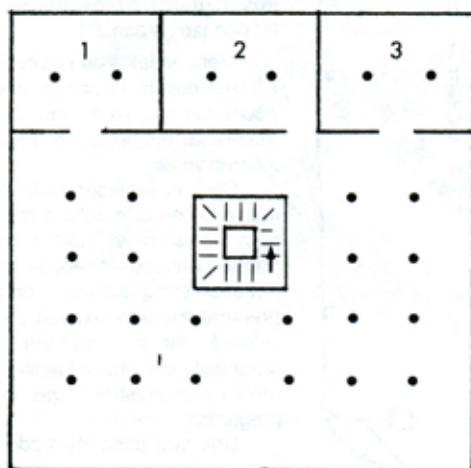
Estatua de Cristal.

CA 4. PV 10. Arma: Manos 2D6.

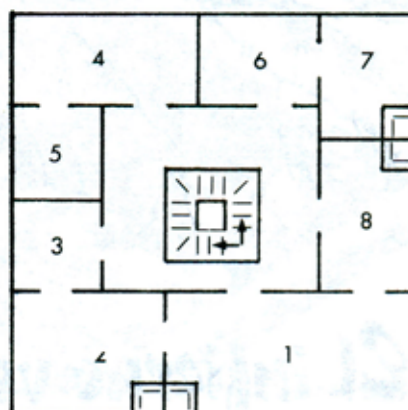
Guerreros Wydokan.

CA 1. PV 14. Arma: Lanza 1D10, espada 1D8.

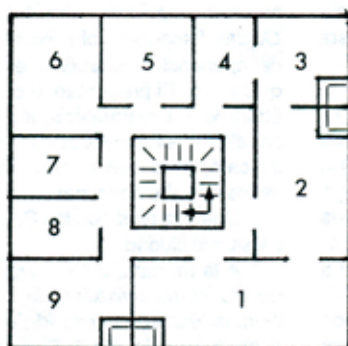
Protección: Guerrero 3.



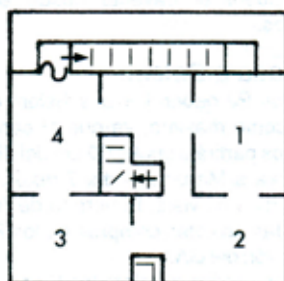
1ª



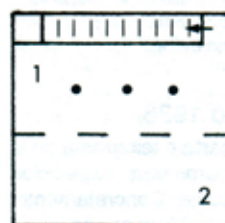
2ª



3ª

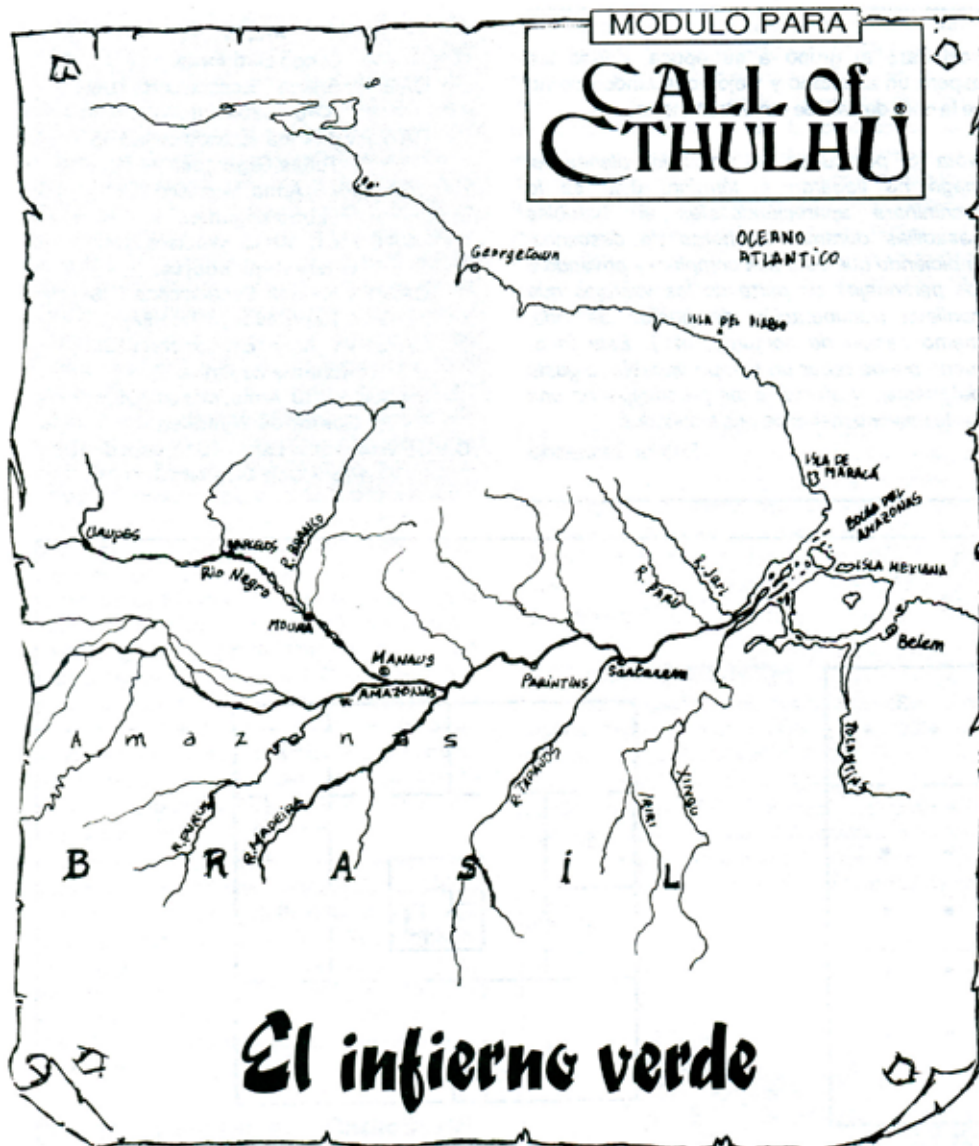


4ª



5ª

PLANTAS DE LA TORRE



Esta aventura de "La Llamada de Cthulhu" esta pensada para 4-6 jugadores, preferiblemente aventureros, exploradores, diletantes, vividores y otros "buscafortunas", por supuesto, también para profesores de universidad que quieran tomarse unas vacaciones en la Amazonia. En suma, sangre fría y ropa sudada. Ciertamente en el infierno verde hace mucho calor.

Introducción: Marzo 1936.

Los PJ reciben una carta o telegrama en la que son contratados para una expedición arqueológica en la Amazonia. Concretamente, la expedición partirá desde Manaus, en el río Negro (un afluente del Amazonas). El remitente es el profesor **Theodore Woodstock**, famoso arqueólogo y único superviviente de una expedición a la Antártida en 1930. Si alguno de los personajes es un científico o bien pertenece a la Universidad de Miskatonic, con una tirada sobre su suerte puede relacionar al profesor con la expedición anterior. Sin embargo, los detalles de la expedición a la Antártida no estarán disponibles en archivos por muchas investigaciones que se hagan.

El profesor ofrece a los jugadores dinero (a discreción del GA -Guardián de los Arcanos-) y una parte de los beneficios. La expedición

corre totalmente a cargo de **Woodstock**, que posee una gran fortuna aunque en los últimos cinco años haya disminuido considerablemente debido a sus investigaciones y viajes. En la carta a los investigadores se incluye un pasaje para cubrir el trayecto desde Belém hasta Manaus.

Llegada a Belém.

Los PJ deben llegar a Belém el día 30 de Abril como máximo, ya que el barco que va a Manaus partirá a las 10.00 am del día 1 de Mayo y llegará a Manaus el día 7 de Junio después de 36 días de viaje. El horario de llegada a Belém y las posibles compras de los PJ quedan a discreción del GA.

A su arribo a Belém los PJ serán recibidos por el secretario personal del profesor, **Henry Robins**; dado su carácter amable y jovial les recibirá calurosamente. La información que dará a los PJ estará limitada a la fecha de la partida del barco a Manaus. Si los PJ insisten en sus demandas de información, **Robins** les dirá que la expedición consiste esencialmente en remontar un afluente del Amazonas, el Urubí, en busca de las ruinas de una antigua ciudad de una civilización desconocida; es muy posible que se hallen en ella grandes riquezas arqueológicas con el consiguiente beneficio económico. El profesor prepara los últimos detalles en Manaus y la expedición partirá inme-

diatamente después de la llegada de los PJ.

Una tirada con éxito en Psicología revelará a los PJ que oculta algo, pero no dará más información. El dato que oculta es que la zona a donde se dirigen esta habitada por una tribu muy peligrosa y es un lugar inexplorado del que nadie ha vuelto.

Manaos (Datos de ambientación).

Manaos, capital del estado de Amazonia, es una ciudad sin industria y de escasa actividad comercial. Conserva recuerdos de una época floreciente y no muy lejana, cuando a principios de siglo, en los inicios de la explotación del caucho se convirtió en un París en el corazón de la selva. Ahora, sus habitantes viven al día, sumidos en una somnolencia que el clima húmedo y cálido convierte en torpe resignación. En el centro de la ciudad, junto a humildes casas de madera se alzan suntuosos edificios, en testimonio del bienestar existente cuando barcos de todo el mundo llegaban a cargar el caucho que los pacientes "siringueiros" extraían de los árboles para venderlo por un pedazo de pan.

Pero no lejos de sus calles y a su alrededor se extiende la frondosa selva ecuatorial. Son pocos los que se aventuran en ella pues poco más allá empieza un reino inexplorado: el infierno verde.

Será el profesor quién les recibirá personalmente en el muelle a los PJ cortesmente y rogándoles dejen todas sus posibles preguntas para mejor ocasión, ya que deben marcharse rápidamente para dar los últimos preparativos a la expedición. También se disculpará por lo temprano de la partida, al amanecer del día siguiente. Por lo demás, el profesor se mostrará evasivo ante demasiadas preguntas.

Una vez desembarcados se verán rodeados de comerciantes, vendedores, etc... con lo que habrá que tener cuidado con los equipajes. El lugar donde se alojarán será el hotel Amazonas, donde el profesor les ha reservado habitación.

Mientras los PJ se abren paso entre la multitud, mediante una tirada de *Encontrar Objeto Escondido* observarán a dos hombres de apariencia claramente europea que no les quitan ojo. Si preguntan al profesor por la identidad de los extranjeros, les dirá que son dos caballeros alemanes dueños de una plantación de café, pero que puesto que son muy reservados no sabe nada más.

Una vez alojados los PJ se pueden dedicar a visitar la ciudad.

A la mañana del día siguiente, o sea el 8, los PJ serán avisados de que debido a problemas técnicos la expedición no partirá hasta el amanecer del día 9. Si los PJ intentan averiguar algo sobre los dos europeos, obtendrán la siguiente información, mediante cruceiros y chachara en tabernas y demás:

- Hace poco más de dos años que llevan aquí...
- Hay muchos alemanes últimamente en Brasil...
- Son gente muy arisca y poco sociable...

Nota: de hecho los dos alemanes no tienen mayor importancia en la partida, pero de todas formas, informarán de toda presencia extranjera a la Gestapo, presente, en los años que precedieron a la segunda GM, en aquellos países productores cuyos artículos eran de interés para el Reich.

La partida: 9 de Junio de 1936.

Al amanecer son recogidos en el hotel los PJ y llevados al embarcadero donde el profesor les presentará a la tripulación. La expedición dispone de dos rifles del 22 y uno de 30,36 con 25 cartuchos para cada uno así como dos revólveres del 32 con sus fundas y 25 cartuchos más; el resto del equipo va a discreción del GA.

La vida en el barco será monótona: pasados seis días de camino llegarán a la entrada del Urubi y empezarán a remontarlo, haciendo primero estadía en la misión del **Padre Enrique**, que es la última avanzada de la civilización y donde se reabastecerán.

La misión.

El **Padre Enrique** recibirá con alegría esta visita ya que el único contacto que tiene con la civilización es un hidroavión que cada mes transporta el correo y suministra los artículos de primera necesidad.

Durante la cena, el Padre les aconsejará que no remonten el río ya que es una zona inexplorada y maldita habitada por una tribu belicosa que adora a unos dioses ancestrales y malignos. Con una tirada por *Psicología* observarán los PJ que se muestra un poco turbado. Si se le presiona acabará diciendo que a veces alguno de sus feligreses desaparece misteriosamente sin dejar rastro.

A la mañana siguiente la expedición se pondrá de nuevo en camino pero el profesor permitirá quedarse a aquellos que no se atrevan a seguir y así lo soliciten.

El río.

Conforme van remontando la corriente los personajes notarán el silencio existente en las dos orillas, algo muy poco normal en la selva.

Cada día el GA tirará 1d100 en la siguiente tabla de sucesos:

01-40: *Todo tranquilo aunque existe un 15% de contraer la Malaria.*

41-70: *Animal venenoso en la barcaza; araña o serpiente.*

71-80: *Avería.*

81-100: *Ataque indígena.*

Malaria: Fiebres altas durante tres días. Tratado con quinina el aventuro se repondrá, perdiendo 1d4 puntos de vida, que pueden ser recuperados tras 48 horas de descanso absoluto.

Al llegar al punto 3 (vease mapa del río) serán atacados de noche por una veintena de Urubi, armados con arcos y cerbatanas con dardos envenenados. En la oscuridad será muy difícil verlos. *Vease el anexo de PNJ para sus características tanto de armas como físicas.*

Al día siguiente, comenzarán a ver grandes masas de plantas acuáticas que acaban por bloquear el avance. La Tapaia.

La Tapaia.

Son unas plantas que se desplazan por el río cerrando el paso de los barcos. Constituyen un grave inconveniente ya que estas masas pueden alcanzar un espesor de hasta 300m.

Para intentar pasarla tirese 1d100 en la siguiente tabla:

01-15: *Paso sin problemas.*

16-30: *No se pasa se puede volver a intentar.*

31-100: *Queda atrapada la barcaza.*

Si se intenta una segunda vez y no se consigue, la helice queda automáticamente bloqueada por las plantas y se debe desenredar desde el agua y con un cuchillo o herramienta similar. Existe un 80% de probabilidades de que un 1d6 caimanes ataquen.

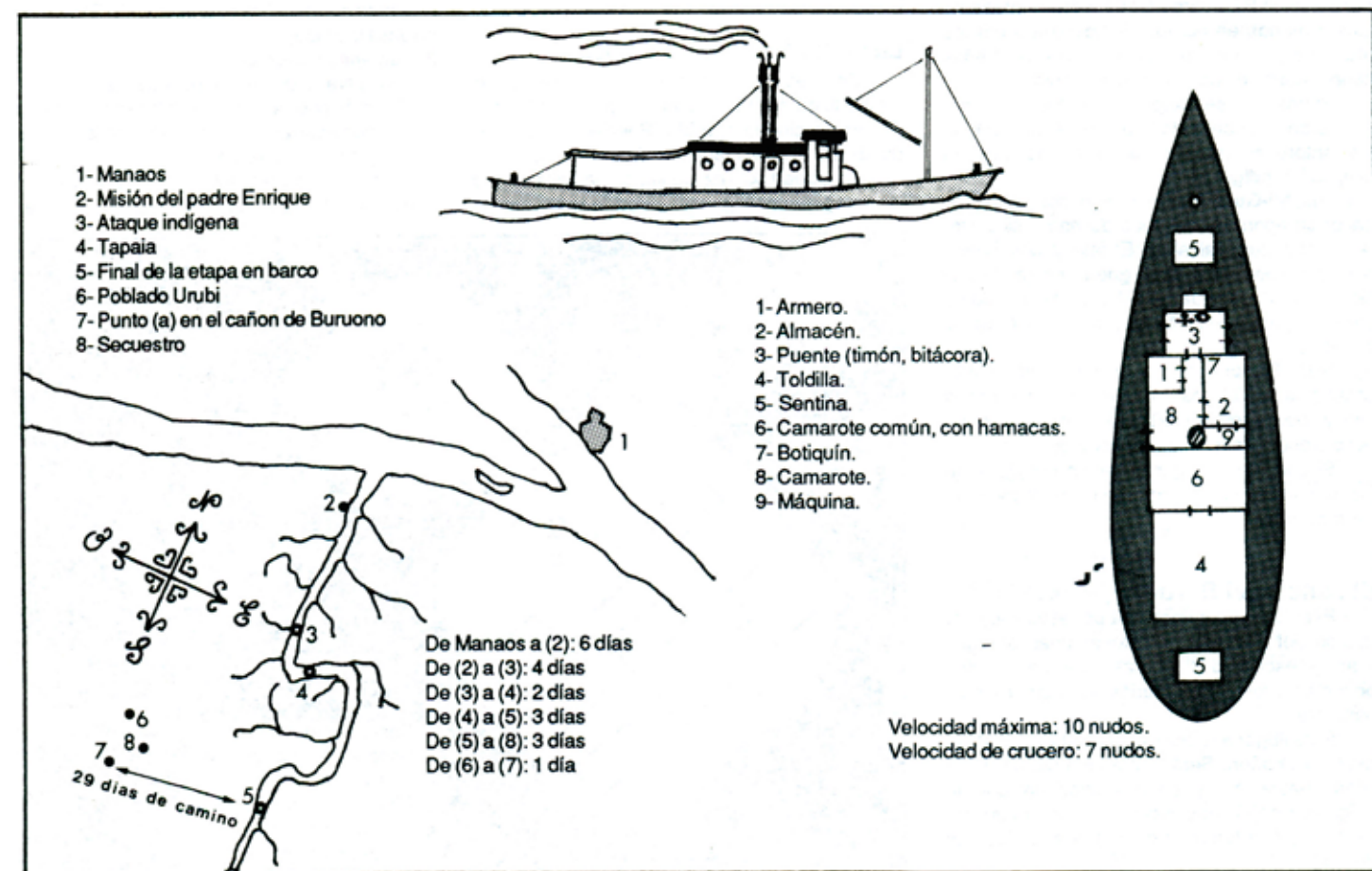
El sistema para atravesar la Tapaia debe ser convincente y se deja al criterio del GA que funcione o no.

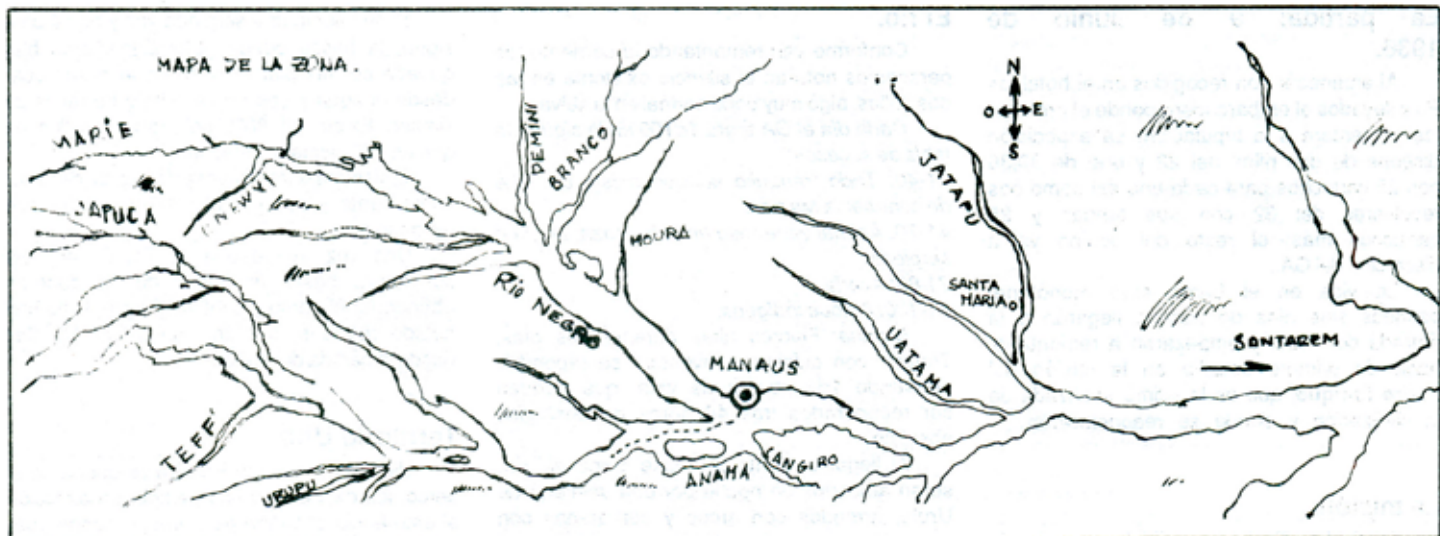
Una vez atravesada la Tapaia el viaje continuará hasta un lugar donde deberán abandonar el barco y continuar a pie; si no han habido retrasos, habrán transcurrido 15 días desde la partida de Manaos.

Territorio Urubi.

Mientras el capitán **Pereira** se queda en el barco, los expedicionarios partirán en dirección al este hacia el cañon de Buruono donde puede encontrarse la ciudad que buscan. Aun tardarán varios días en llegar y la selva impenetrable y el insoportable calor harán la marcha agotadora y lenta, acompañada del terrible silencio que domina la expedición desde la partida de la misión. Tras tres días de marcha, a la caída de la tarde se levantará una espesa niebla y la visibilidad será casi nula, debido a la alta vegetación que impide el paso de casi la totalidad de la luz solar. En ese momento será importante tener en cuenta el orden de marcha, ya que el último de la fila será raptado sin que los demás puedan hacer nada para remediarlo. Poco antes habrán encontrado el cuerpo totalmente mutilado del capitán **Pereira**.

El PJ secuestrado será llevado al poblado Urubi para ser sacrificado a los dioses.





El poblado Urubi.

El pueblo Urubi es una tribu sanguinaria y belicosa compuesta de fanáticos adoradores de los **Mi-Go**, que toman como dioses.

El PJ secuestrado será ofrecido esa misma noche a los **Mi-Go** en el altar situado en las afueras del poblado (vease plano).

El poblado esta constituido por varios edificios de piedra grandes donde suelen vivir varias familias. Los grabados en las columnas y en algunas paredes de edificios revelarán por tiradas de *arqueología*, símbolos incas.

En las columnas sagradas hay inscripciones que, de descifrarse, harán perder al PJ automáticamente 1d4 de SAN y ganar 1d6 de *Mitos de Cthulhu*.

Poco antes de la ceremonia toda la gente del poblado irá en procesión hasta el lugar del sacrificio. El PJ víctima se despertará atado de pies y manos en el altar, inmovilizado por las ataduras y el curare, que en dosis pequeñas tiene el efecto de paralizar los músculos.

Si los PJ se dirigen al poblado lo encontrarán casi desierto y por el resplandor de las antorchas podrán ver a donde se han dirigido los indígenas.

Los **Mi-Go** tardarán una o dos horas en hacer su aparición después de haber sido atado el prisionero al altar. El jefe y dos brujos acompañados por varios guerreros (a discreción del GA), se situarán al borde del círculo de piedras que rodea el altar, pero sin cruzarlo jamás.

Si los PJ comienzan a disparar sólo les atacarán dos **Mi-Go**, los guerreros que van con el jefe y los brujos. El resto de indígenas huirá despavorido al escuchar los disparos.

Si consiguen llegar al cañon del Buruono los personajes se encontrarán en la última parte de la aventura.

El cañon del Buruono (vease plano).

Este lugar se caracteriza por estar muy por debajo del nivel del mar, tener unas paredes lisas y escarpadas en las que se pueden observar cuevas excavadas de manera muy particular.

Para llegar a la ciudad deben bajar hasta el fondo del cañon. Será la mañana del 31. Para llegar hasta allí pueden cruzar un puente colgante o bajar unas escaleras excavadas en la roca. Hay que tener en cuenta que la altura es de casi 1000m.

Si se escoge el puente, téngase en cuenta que:

-Esta en muy mal estado, tiene 65 metros de largo y existe un 20% de que el viento haga el paso muy peligroso. Tírese por DEXx5 cada 10 m. Si se falla hay un 50% de probabilidad de caer, de lo contrario se consigue agarrar a una cuerda. Un tiro de suerte hará que se recupere el equilibrio; en caso contrario, al cabo de 1d4 minutos se caerá a menos de que reciba ayuda.

En la escalera de piedra se debe tirar contra suerte cada 200m descendidos. En caso de fallar, será una tirada contra DEXx5 que, de fallarse, también provocará la caída irremisible y la muerte instantánea al llegar al suelo. Mientras, cada hora existirá un 30% de probabilidades que ataque un **Mi-Go**.

La ciudad de Tez Catlipoca.

Una vez se ha llegado al fondo del cañon los PJ llegarán a la cueva sin más problemas. Por fin, la ciudad perdida. Pueden ser alrededor de las 10 de la mañana del 31 de Julio.

La ciudad de Tez Catlipoca se halla dentro de una gigantesca cueva, adonde la luz del sol

escasamente llega a iluminar la cúspide de una inmensa pirámide que domina toda la ciudad.

Existe un 80% de probabilidades que tres **Mi-Go** intenten emboscarles entre las ruinas de la ciudad.

De los edificios unicamente persisten sus gruesos muros.

1- La pirámide.

Es de estilo claramente inca, y en su cúspide se halla un altar ceremonial; el interior se deja a discreción del GA.

A medianoche empezará el nuevo mes Txlaloco, y un sumo sacerdote invocará a **Shub-Niggurath** mientras son sacrificados 500 indígenas.

2- La sala de las columnas.

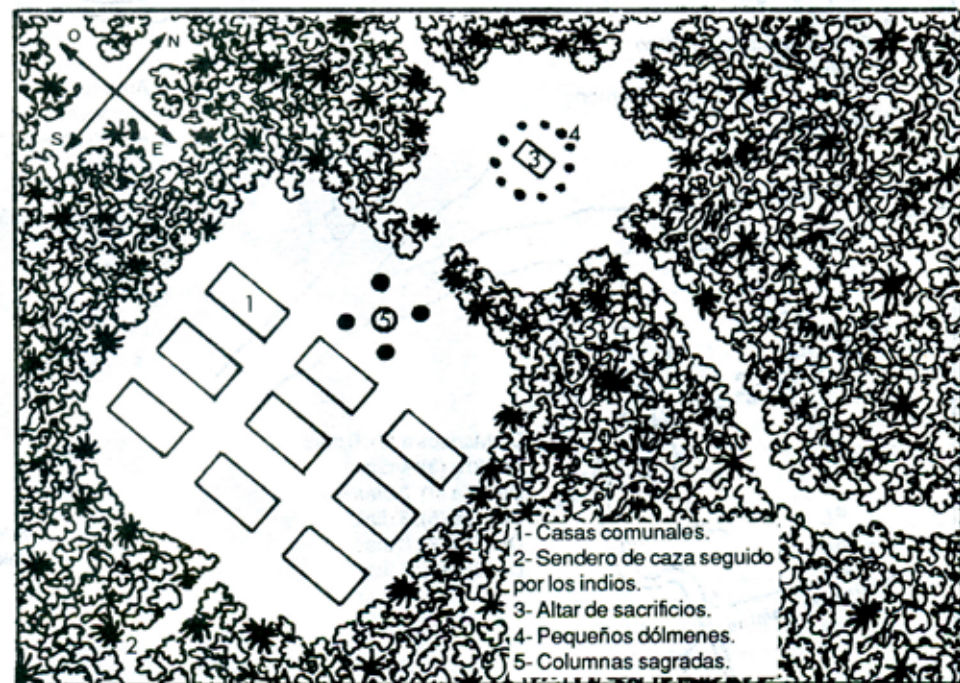
Se trata de una antigua construcción con cientos de grabados con dibujos extrañamente geométricos (pérdida de 1 punto de SAN si no se pasa la tirada).

3- Cementerio sagrado.

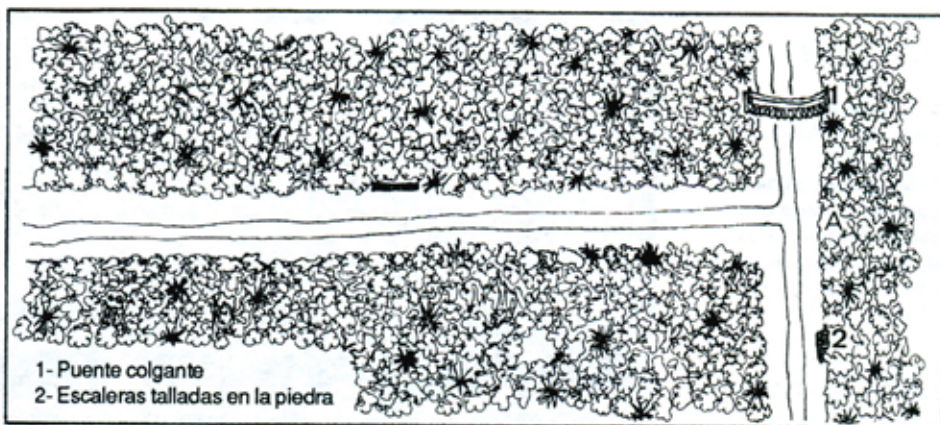
Una tirada de *arqueología* dará a conocer a los PJ el hecho de que era el lugar donde esta civilización realizaba sus enterramientos.

4- Templo de purificación.

En este templo se encerraba a los que serían las futuras víctimas sacrificiales. Las



- 1- Casas comunales.
- 2- Sendero de caza seguido por los indios.
- 3- Altar de sacrificios.
- 4- Pequeños dólmenes.
- 5- Columnas sagradas.



paredes tienen esculpidos horribles anagramas e inscripciones describiendo los ritos, que consistían en formar cinco filas de 100 esclavos para que cinco verdugos, con sus afilados cuchillos de obsidiana cortasen la cabeza de las víctimas, mientras en la pirámide el sacerdote devoraba un corazón recién extraído y aún palpitante. Esto provocará una tirada de SAN, con una pérdida de 1d4 puntos en caso de no pasarla.

5- Cámara del sumo sacerdote y biblioteca.

En este lugar se preparaba el sumo sacerdote y estudiaba las tablillas de las invocaciones. Ya no hay más que ruinas pero un tiro por *Encontrar Objeto Escondido* dará como resultado encontrar un pasaje secreto que conduce a una caverna de varios kilómetros de longitud que llega hasta los alrededores del lugar por donde cruzaron el cañon, o sea en las inmediaciones de la escalera de piedra.

6- Templo de la Gran Ofrenda.

Debido a los derrumbes de algunos muros, puede dar la sensación de que se trata de un laberinto. En el centro hay un monolito de oro puro de 3m de alto por 9 de ancho; no es visible desde fuera del templo.

La ceremonia.

Al anochecer los PJ empezarán a escuchar el sonido de unos tambores acercándose. Al

cabo de una hora verán el resplandor de cientos de antorchas que entran a la cueva. Una tirada de suerte hará que los PJ se den cuenta de un saliente al lado de la entrada que en forma de balconada ofrece una buena protección y un claro refugio.

Si los PJ no son descubiertos asistirán a una escena espeluznante. Cientos de indios que se mueven al son de los tambores como hipnotizados son escoltados por unos cincuenta guerreros cuya apariencia (mediante tirada de *antropología*) revela que son incas y que su tez es enormemente pálida. Si alguno de los personajes lo comenta, el profesor, claramente excitado, relatará lo siguiente:

- "Cuando realicé mi expedición a la Antartida me encontré con los restos de una antigua civilización cuya escritura me resultó familiar. A mi vuelta a la universidad de Miskatonic logré encontrar una conexión con ciertos ideogramas que aparecen en el prohibido *Necronomicon*. Pero lo más terrible fue encontrarme con los mismos ideogramas en el informe de la expedición *Mackenzie* al Amazonas. Este eminente arqueólogo volvió de una expedición totalmente loco musitando frases incomprensibles acerca de un misterioso culto a S'uc Niccu... Mediante mi conocimiento de los textos arcanos dedicados al Mito de Cthulhu até cabos rápidamente y comprendí que toda la civilización occidental podía estar en peligro si

en la fecha en que Saturno está en conjunción astronómica con las Híades no se abortaba una abominable invocación."

Los sacrificios.

El sumo sacerdote ascenderá hasta lo alto de la pirámide e iniciará la invocación. Empezarán también los sacrificios de los indios, en la forma descrita anteriormente. Los PJ deberán tirar por SAN ante semejante barbarie, y de no pasar la tirada perderán 1d4 de SAN.

Si se dispara al sacerdote antes de que se acabe la invocación a **Shub-Niggurath**, éste se materializará sólo unos instantes durante los cuales la caverna se vendrá abajo. Si, por el contrario, los PJ permiten la invocación, el sacerdote ordenará a **Shub-Niggurath** que acabe con los profanadores (un grito de alguien que vea a **Shub-Niggurath** delatará al grupo). El profesor intentará, él mismo o convenciendo a los PJ, que acaben con el sacerdote antes que termine la invocación y prevendrá a los PJ de los riesgos de mirar hacia la nube que aparecerá (**Shub-Niggurath**).

Pase lo que pase, la caverna se vendrá abajo y los PJ podrán salir, bien por el pasadizo secreto, bien por la entrada de la caverna.

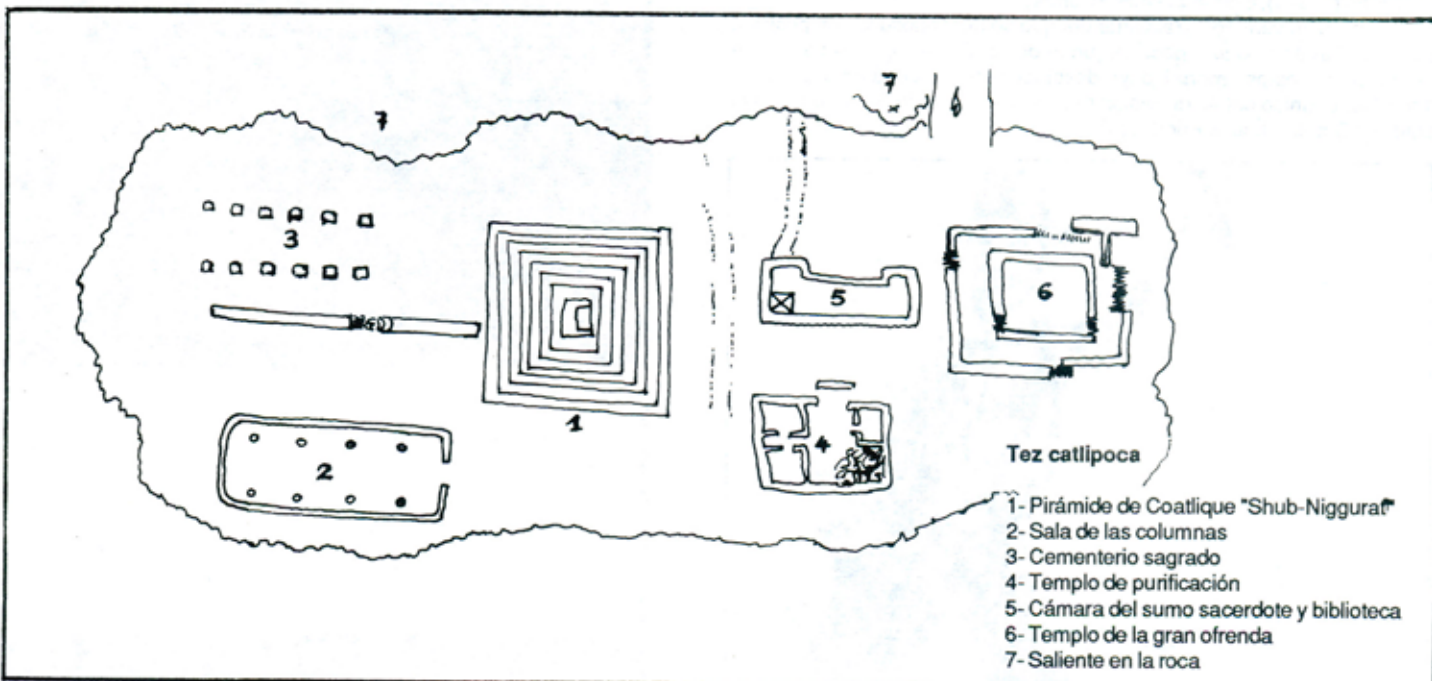
Los guardias que acompañan al sacerdote atacarán a los PJ en cuanto comiencen los disparos pero al aparecer **Shub-Niggurath** sucumbirán al pánico e intentarán huir.

El profesor mirará en todo momento hacia **Shub-Niggurath** y se volverá totalmente loco, muriendo en el derrumbe. La bolsa donde están sus libros y apuntes puede ser salvada con una tirada de suerte, de lo contrario **Ted Woodstock** perecerá con los frutos de sus investigaciones.

Una vez a salvo podrán volver al barco sin problemas ya que los Urubi están asustados por el cataclismo. Encontrarán el barco en buen estado, y el viaje de regreso a la civilización será tranquilo. Podrán reponerse de sus heridas en la misión del **Padre Enrique**.

Todos los PJ recuperarán 2d4 de SAN si consiguen evitar la invocación.

Joaquín Ruiz



Profesor Ted Woodstock

FOR 9 CON 13 TAL 12 POU 17 DEX 8 APA 7 INT 19 EDU 20 SAN 50
PV 13

Antropología 70%, Arqueología 60%, Biblioteca 75%, Discusión 60%, Historia 50%, Geología 50%, Latín 67%, Portugués 40%, Mito de Cthulhu 30%.

Profesor de Arqueología de la Universidad de Miskatonic; único superviviente de una expedición a la Antártida. Lleva consigo un mapa detallado de la ruta a seguir, un ejemplar del Necronomicon y algunos apuntes. Es un hombre tenaz y consciente del peligro que representa invocar a los dioses; por tanto, intentará por todos los medios llegar la noche del 31 de Julio para abortar la ceremonia.

Henry Robins

FOR 9 CON 14 TAL 12 POU 11 DEX 10 APA 13 INT 18 EDU 17 SAN 55
PV 13

Arqueología 75%, Historia 30%, Biblioteca 45%, Portugués 20%, Latín 45%, Seguir Pista 30%, Discusión 30%, Rifle 50%

Secretario personal del profesor, no está al corriente de sus descubrimientos, pero le seguiría hasta el fin del mundo ya que le admira profundamente. Discreto y algo tímido (25 años).

Gustavo Pereira

FOR 6 CON 14 TAL 15 POU 8 DEX 6 APA 10 INT 16 EDU 7 SAN 40
PV 15

Regatear 25%, Camelar 20%, Primeros Auxilios 40%, Escondarse 30%, Encontrar objeto escondido 60%, Discreción 45%, Navegar 75%, Fusil 40%.

Capitán del Xiringueiro. Únicamente habla portugués. Alegre y simpático.

Juanjo Barreiro

FOR 17 CON 12 TAL 7 POU 9 DEX 18 APA 4 INT 8 EDU 6 SAN 39
PV 8

Camuflaje 50%, Primeros Auxilios 70%, Escuchar 75%, Nadar 50%, Seguir Pistas 75%, Rifle 70%, Lanzar 50%.

Marinero del barco, de padre portugués y madre india, trabajador y taciturno, un verdadero experto en la selva.

Sacerdote Txaloco

FOR 9 CON 9 TAL 15 POU 12 DEX 10 APA 5 INT 15 EDU 16 SAN 0
PV 9

Guardias

DEX 10 PV 16

Lanza 45% (1d8+1+1d4)

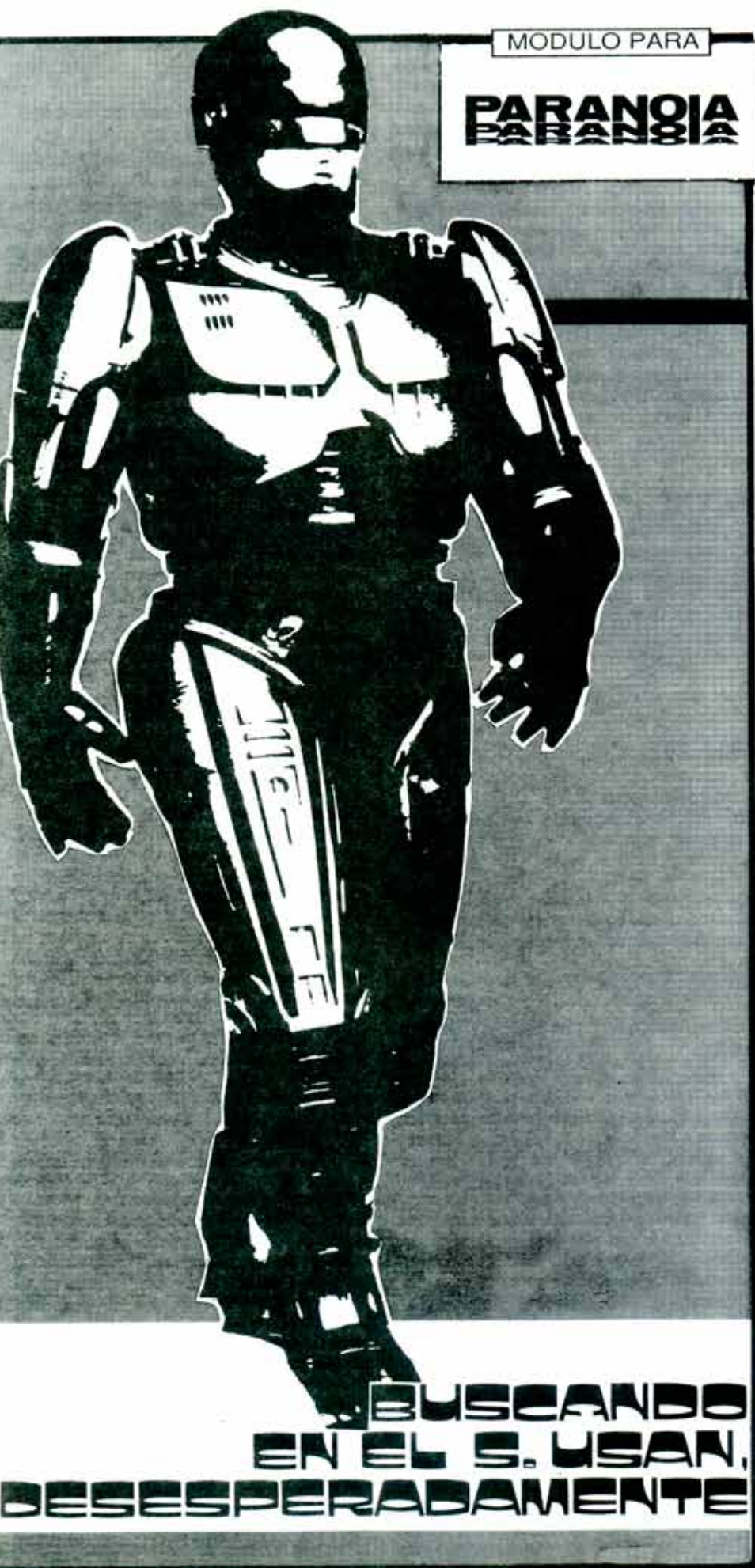
Guerreros

DEX 12 PV 13

Arco 50% (1d8+1), Cerbatana 40% (Curare)

El curare es un veneno paralizante del que se desconoce la composición química. Paraliza poco a poco según la dosis. Existe un 35% de que se produzca un colapso mortal, cuyo desenlace se producirá en el plazo de 1d6 días. El único capaz de realizar una cura es Juanjo Barreiro con una tirada de Suerte y una de Primeros Auxilios.





MODULO PARA

PARANOIA

Esta aventura está prevista para un grupo de 6 esclarecedores de identificación roja o naranja (un grupo más experimentado sobreviviría con excesiva facilidad, mientras que un número menor de jugadores sería masacrado con demasiada rapidez). No está prevista, en un principio, para ser jugada con PJ-robots. Aunque se ha utilizado en la creación del módulo el suplemento "Paranoia Aguda", no es imprescindible para arbitrar la partida. Si que lo son las reglas de Paranoia (1ª Edición), dados, lápices, grandes dosis de sadismo y un despertador electrónico especialmente estridente.

LLAMADA DE ALERTA (leer en voz alta a los jugadores sin respirar ni repetir)

ATENCION A LOS SIGUIENTES ESCLARECEDORES (leer los nombres de las futuras víctimas) deben presentarse inmediatamente al director general del departamento de Investigación y Concepción del sector AD&D, Sean-Vi-Pen-5, para que les sea asignada una misión. Caso de que a alguno de los esclarecedores anteriormente nombrados no le apeteciera realizar la misión, el ordenador ruega se dirija al Centro de Exterminación más próximo. No cumplir un deseo del Ordenador es delito castigado con la ejecución sumaria. El Ordenador es tu amigo.

A continuación, el Master interrogará inocentemente a los jugadores sobre lo que hacen, y adónde se dirigen. Caso de no saber, o no recordar a que sector o departamento deben dirigirse, el Ordenador repetirá el mensaje, tras asignar a cada esclarecedor 3 puntos de traición, por no obedecer una orden directa del ordenador. En caso de que algún esclarecedor siguiera sin comparecer en el departamento de B&C, enviar a un pelotón del Escuadrón Buitre con órdenes de masacre hacia el esclarecedor y solicitar a este que se active su siguiente clon. A continuación, repetir el mensaje.

Introducción para el Master.

La famosa estrella de video **Madon-N-Naa-1** es, además, una fanática miembro de la sociedad secreta "Madresde la Tierra", cuyo principal objetivo es anular el uso de las drogas inhibidoras de sexo y los métodos de reproducción clónica para substituirlos por métodos más viejos, laboriosos y divertidos. Dos individuos desean fervientemente ser "iniciados" en tan curiosa gimnasia: **DCCOMIC-USA-6**, un gran programador; y **MARVEL-8**, líder de la Sociedad Secreta "Los Románticos". Ambos saben que hay un extraño elixir que vuelve loca a **Madon-NAA-1**: una extraña poción, anterior a la era del Ordenador, llamada algo así como "Koka Kola". **MARVEL-8** ha conseguido, gracias a sus contactos, 12 botellines de tan preciado elixir, que guarda en un refugio secreto por un grupo de su confianza, los **HEROE'S**. Sin embargo, **DCCOMIC-USA-6** ha averiguado su refugio, e influye en el Ordenador para que envíe a un equipo competente de esclarecedores para robar los botellines...

Rumores:

Camino del matadero (perdón, camino del departamento de I&C del sector AD&D) los

esclarecedores podrán enterarse de los siguientes rumores (según la sociedad secreta a la cual pertenezcan):

Madres de la Tierra; Libre Empresa; Club Sierra; Románticos y Humanistas: En caso de ser enviado de misión en el sector USAN, debes hacer lo posible por abortar la misión: Dicho sector está controlado por amigos.

Anti-mutantes; Purga; Destrucción de Frankenstein; Leopards de la Muerte: El sector USAN esconde, al parecer, todo un arsenal secreto de armas de nivel ultravioleta.

Comunistas e Internacional de los trabajadores del mundo: Esta misión es un trampa; el Ordenador sospecha de tí y pretende ponerte a prueba.

Místicos; Iluminados; Moo; Caballeros de la Cosa Redonda: Se rumorea en las altas esferas que en el sector USAN se encuentra la Paz Verdadera.

Fundación; Trekkies; 3F; Agrupados: Se sospecha que **Sean-VI-PEN-5** es un traidor; esta misión puede ser una trampa para ocultar sus pasadas traiciones ¡Alerta, esclarecedor! Puede tener cómplices entre sus propios compañeros.

Eugenistas; Psion: Corren rumores de que en el sector USAN se encuentran unos ciudadanos con extraños poderes mutantes.

Grupos de programación; Iglesia del Cristo Programador; Cuerpo de Metal; Pro-Tech; Perros del Ordenador: Hay un nuevo robot experimental en el complejo Alfa, dedicado a destruir traidores comunistas. Hay que impedir que algún traidor comunista lo dañe.

Entrevista von Sean-VI-PEN-5.

Sean-VI-PEN-5 es un individuo bajito, de bigotillo fino y voz aflautada, que ha llegado a nivel violeta gracias a su habilidad para encontrar "cabezas de turco" que carguen con las consecuencias de sus errores. Ha recibido una orden directa del Ordenador, que él considera rutinaria (eliminar un nido de traidores), y entrega la misión a un grupo de esclarecedores de bajo nivel (y poco valor), a quien poder echar las culpas si las cosas se tuercen.

Sean-VI-PEN-5 recibe a los esclarecedores en una de las salas de entrevista habituales: en ella se encuentran 4 guardias del Escuadrón Buitre, de identificación azul; **Sean-VI-PEN-5** sentado frente a una mesa de despacho; la pantalla del Ordenador; dos bancos de plástico duro, muy incómodos; un techo, un suelo y cuatro paredes (adornado todo ello por hermosos agujeros de láser, producto sin duda de ejecuciones sumarias post-entrevista). **Sean-VI-PEN-5** mira fijamente a los esclarecedores, luego dice:

"Esclarecedores, tenéis el gran honor de haber sido elegidos para llevar a cabo una importante misión: eliminar un importante centro de traidores comunistas mutantes que se encuentra escondido en el sector USAN, concretamente en el antiguo Departamento de Archivos. Además de eliminar a esos indeseables, tendréis que recuperar un instrumento muy valioso para el Ordenador, que esos comunistas robaron: dicho objeto permanece dentro de una caja de metal, cerrada, que deberéis traer intacta. ¿Alguna pregunta, esclarecedores? ¿O quizá deseáis negaros a cumplir la misión?" (Los guardias cargan sus armas con un sonido seco)

Sean-VI-PEN-5 contestará a todas las preguntas de los Esclarecedores, salvo aquellas que sean verdaderamente útiles para el desarrollo de la misión (por ejemplo, qué contiene la caja). En estos casos la respuesta será siempre la misma: "tu identificación no te autoriza a poseer esta información." Cualquier clon que sea demasiado pesado o irreverente será rápidamente exterminado. Luego proseguirá:

"Se os dará el equipo adecuado, así como material especial para que podáis superar cualquier problema. Al ser el sector USAN una zona restringida a nivel violeta, se os concede un pase temporal que podéis pasar a recoger en el departamento 313-Vi."

Seguidamente, **Sean-VI-PEN-5** solicitará un voluntario: El primero en levantar la mano será nombrado jefe (y responsable) de la misión. El que no levante la mano se llevará unos cuantos puntos de traición (por falta de entusiasmo sirviendo al ordenador).

Como jefe de la misión se hará responsable igualmente del equipo de la misión, y será el encargado de repartirlo:

- *12 cargadores de pistola láser.
- *10 cañones-filtro rojo-naranja para pistola láser
- *2 cañones-filtro rojo-naranja para pistola láser (para el jefe de la misión)
- *6 cargadores de fusil láser.
- *6 cañones-filtro rojo para fusil láser.
- *2 fusiles láser.
- *Unas gafas lunifra (infrarrojas)
- *3 linternas eléctricas.
- *10 m de palsticuerda.
- *1 detector de humo.
- *5 gafas de sol.
- *6 fotos de **Madon-N-NAA-1**

*Una nota de identificación para pasar por el laboratorio experimental de Investigación y Concepción 2.222-A, sector R.I.P., para recoger un lote de "equipo experimental".

*Igualmente se encuentran los papeles de un Auto-bot, el cual se encuentra aparcado fuera. **Sean-VI-PEN-5** da por terminada la entrevista.

Departamento 313-VI/ Sector AD&D.

Dicho departamento consiste en una habitación cuadrada, pequeña, de unos 10 m², con una mesa (en la que se ve el pase que interesa a los esclarecedores) y un guarda-bot de aspecto aguerrido. Los esclarecedores tienen que coger el pase (en forma de tarjeta con banda magnética) para poder entrar en el sector USAN. Hacer otra cosa sería una traición. El pequeño problema es que el departamento 313-Vi está autorizado solamente a ciudadanos de identificación violeta, cosa que el guarda-bot sabe muy bien. Ningún ciudadano de identificación violeta querrá entrar a coger el pase (¡Evidentemente, como si no tuvieran nada que hacer!) y el Ordenador se limitará a recordarles lo importante que es la misión para que vayan además perdiendo el tiempo. Los esclarecedores deberán encontrar una solución al problema ellos solos, ya sea "pacificando" al guarda-bot a tiros de láser (lo cual, evidentemente, es una traición) o inventándose algún remedio sutil para atraer la mesa y/o la tarjeta hasta la entrada.

Por cierto: el máster deberá anotar cuidadosamente quien coge la tarjeta, ya que tiene

una ligera peculiaridad: atrae los disparos de láser en un radio de 10m...

Laboratorio experimental: 2.222-A-, sector R.I.P.

Hay una gran agitación en este sector, confusión que aumenta en las proximidades de lo que fue el laboratorio experimental, el cual ha sufrido, al parecer una terrible explosión. Los robots de limpieza aún están barriendo cascotes y pedazos de clones. El único individuo más o menos entero es **Bacterio-A-RIP-4** al cual la explosión sólo ha atontado un poco más de lo que está normalmente. Atenderá a los Esclarecedores, murmurando de cuando en cuando frases como: "pues yo hubiera jurado que la mezcla era correcta... y la conexión A sub-cero estaba bastante bien...". Si los esclarecedores lo interrogan sobre el motivo de la explosión, les responderá que Investigación y Concepción está perfeccionando una máquina para crear el silencio absoluto. El material que deben llevarse los Esclarecedores no ha sido demasiado dañado, pero no puede darles explicaciones sobre el mismo ya que el inventor se encuentra en estos momentos en tres bolsos de basura diferentes. Sólo puede leerles lo que pone en las hojas de registro. Les hará firmar, evidentemente, los papeles correspondientes, respondiendo con sus clones por la pérdida, daño o destrucción del material experimental del Ordenador. Los rogará encarecidamente que no prueben el material a menos de 2 Km. de su persona.

Material Experimental:

R.I.P. 2.222-A/7-83-C: "Pisto-láser mental multiple". Se trata de un collar con dos cables que pueden conectarse a un cráneo humano. Del collar salen cinco cañones de láser móviles (Cuando el esclarecedor tenga colocado el collar y piense en la acción de disparar, los láseres se activarán, disparando a todos los que se encuentren alrededor del Esclarecedor. Por desgracia, sólo funcionarán una vez. A la segunda le volarán la cabeza).

R.I.P. 2.222-A/14-2-C: "Fusil destructor de precisión". Se trata de un arma grande (1'50m de largo) y muy pesada, unos 70 Kg (al disparar, da un bono de +30. Produce una gran llamarada, muy espectacular, así como un terrible estruendo. Por desgracia, el daño que hace ha de medirse en la columna 1 de la tabla de daño. El portador de este "regalito" no puede esquivar, ni correr, ni esprintar).

R.I.P. 2.222-A/83-105-H: "Arma definitiva". Horquilla de metal con un mango y una banda elástica donde colocar los proyectiles. Se acompaña de diez proyectiles (se trata de un tirachinas de bolas explosivas. Hace un daño equivalente a la tabla 20. Sin embargo, al ser un arma tan poco usual, la probabilidad del tirador es sólo del 5%. Las bolas NO pueden usarse como granadas).

R.I.P. 2.222-A/15-34-J: La hoja de registro correspondiente a este objeto se ha perdido. El master debería insinuar a los jugadores que puede tratarse del arma más peligrosa (y mortífera) de todas. Se trata de una caja negra de metal, de 10x5x15cm. con un botón rojo (se trata de undetector de metales. Al sentir la presencia de metal en un radio de 5 km. se activa con un sonido estridente (poner en

marcha el despertador y colocarlo pegado a las orejas de los jugadores). Una vez activado, es imposible pararlo. Recordamos que el complejo Alfa está formado en un 40% de acero, y en un 60% de hormigón).

R.I.P. 2.222-A/31-86-B: "Armadura protectora especial". Traje parecido a un mono de trabajo normal. Puede colocarse sin problemas encima de la armadura (al primer impacto recibido, se hinchará, enviando al esclarecedor al techo, donde no podrá hacer nada que no sea gritar o usar algún sucio poder mutante. Un segundo disparo, empero, hará estallar la armadura, causando a su ocupante daños equivalentes a la columna 12 de la tabla de daño).

R.I.P. 2.222-A/27-1-H: "Medibot mejorado". Se trata de un robot-médico corriente. Funciona de la manera habitual: diciendo "R.I.P. 2.222-A/27-1-H: Funciona" y luego diciéndole la orden (en realidad, su cerebro ha sido reciclado de un robot mecánico: Aún funciona con la premisa de 1: Abrir paciente. 2: Arrancar piezas dañadas. 3: Solicitar piezas de recambio. Dentro de su cuerpecillo de metal alberga una preciosa sierra mecánica).

Evidentemente, será considerada una flagrante traición hacia el Ordenador el que los esclarecedores se nieguen a aceptar alguna de estas utilísimas armas experimentales que tan generosamente cede el Ordenador.

Centro de Archivos. Sector USAN.

1. Puertas que se abren con la tarjeta pase.

2. Sala a oscuras. A los dos turnos de entrar el primer esclarecedor se activarán las luces y se

abrirá la puerta de 4, saliendo de ella a toda velocidad un robot con dos extremidades prensiles de aspecto peligroso que se dirigirá hacia el esclarecedor más próximo. (Se trata de simplemente de un biblo-bot, a la espera de órdenes).

3. Archivos con diskettes de ordenador. Todo está muy sucio.

4. Cuarto de almacenaje del biblo-bot. Nada de interés, aparte de polvo y un par de repuestos.

5. Puertas que no se abren con la tarjeta. Deben forzarse con una tirada de "Electrónica" (trasteando tras el panel de mando) o simplemente destruirlas.

6. Antigua sala de recepción, se encuentra bastante limpia de polvo. Hay una cámara en un rincón, cuyo monitor se encuentra en (10).

7. Sala de ordenadores. Hay un 25% de posibilidades de que alguno funcione. Si en caso afirmativo se le coloca un diskette de la sala (3), se pueden conseguir informaciones sobre la era anterior al Ordenador (¿Que tal una partida de marcianitos?). El armario del fondo oculta la puerta de (10).

8. Sala defensiva. El techo ha sido agujereado a tiros de láser, y cuelgan del techo multitud de cables de alta tensión. Para pasar a (8) hay que realizar 4 tiradas muy difíciles de agilidad. Para ir a (9) sólo 1. Si se va a rastras, cual vil gusano, las tiradas de agilidad pasan a ser fáciles.

9. Sala de Energía. Desde aquí puede conectarse/desconectarse la energía (luz, etc) de las diversas dependencias.

10. Sala de Guardia. Aquí se encuentran de guardia Spiderman y Lobeño, dos peligrosos traidores mutantes del grupo HEROE'S de MARVEL-8. Tienen el monitor de la cámara de (6), dando la alarma si entra el

grupo de esclarecedores por dicha dependencia.

11. Viejo despacho, ahora vacío.

12. Idem.

13. Sala de Recreo. Aquí se encuentran los otros envilecidos miembros de tan peligroso grupo: se autodenominan Rondador Nocturno; La Cosa; Magneto; Capitán América. Están ociosos viendo revistas (cómic) y videos anteriores a la gloriosa Era del Ordenador. Los videos que tienen son: SUPERMAN VII, ROCKY 34 y RAMBO 21 contra FRANKENSTEIN 422.

14. Despacho del jefe de este misterioso grupo: Mister X, el cual anda en una silla de ruedas accionada con colchón de aire. Aquí se guarda la caja fuerte con los 12 botellines del extraño elixir. Si algún esclarecedor con traidores instintos curiosos desea abrirla, deberá pasar una tirada muy difícil de "Sentido de la Mecánica". Si prefiere usar métodos más expeditivos, tiene una protección equivalente a Kevlar.

15. W.C.

En caso de darse la alarma, Spiderman y Lobeño se esconderán en (15), Mister X y Capitán América en (14) y Magneto y La Cosa en (13). Rondador Nocturno se teletransportará al exterior, para denunciar al Ordenador que un grupo de comunistas está atacando el centro de Archivos del S. USAN. Con la habitual esquizofrenia que lo caracteriza, este responde en el acto enviando su mejor arma anti-comunista, mitad clon y mitad máquina: POLIBOT, el refuerzo de la seguridad interna...

Los HEROE'S de MARVEL-8 pelearán a la defensiva, a la espera de que vengan los de la seguridad interna, para escabullirse durante la confusión. No tendrán que esperar mucho; en lo más emocionante del épico combate, se hundirá una puerta (o una pared, da igual) y aparecerá POLIBOT diciendo: "¡Altos! ¡Ríndanse o tendrán problemas!" Tras lo cual, empezará a disparar, sin hacer prisioneros.

Final (...Si queda aún alguien).

Si algún esclarecedor consigue salir vivo de esta pequeña fiesta, organizar rápidamente una entrevista-informe post-misión con Sean-VI-PEN-5. Pedir informes personales de misión y responsabilidades por el material perdido o dañado (no olvidar el detector de metales, je,je). Repartir los puntos de confianza según la tabla de la pag. 48 del libro del Máster (apdo. 17-1). Recomendamos clasificar la misión como rutinaria.

Para los puntos de traición, consultar el apdo.17-2 de la misma página y la tabla 17-2-1 de la pag. 80. Fusilar in situ a los traidores.

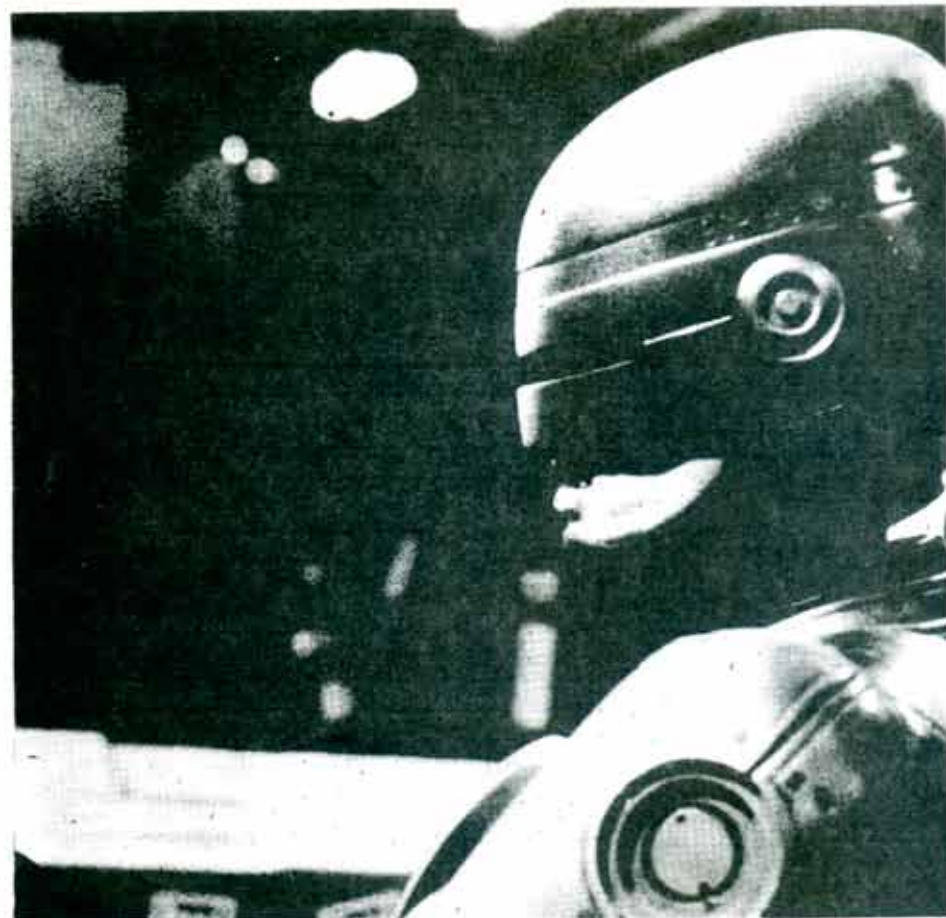
Igualmente se concederá a cada superviviente un punto de competencia para incluir entre las competencias de BASE (Y luego hay jugadores que aún se quejan...)

Si la misión tiene éxito Sean-VI-PEN-5 dará una propina a cada esclarecedor de 150 créditos, y una entrada para ver ¡En directo! una actuación de la video-star:

Mado-N-NAA-1.

...La última canción de Madon-N-NAA-1 suena dulcemente en los altavoces ambientales: "El Ordenador es tu amigo..."

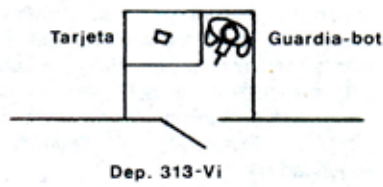
Ric-A-ARD-6.



PNJ	Armadura	Arma	Poder Mutante	F	CON	AG	DES	ADP	APL	MEC	POD
Guardias Esc. Buitre	Ref Azul	Fusil Láser 80%	-----	15	12	12	15	12	10	10	8
Sean-VI-PEN-5	Ref Violeta	Fusil Láser 60%	Suerte	12	10	10	12	13	10	8	15
Spiderman	Ref Azul	Enredador 70%	Agilidad Superior	13	12	12	15	16	12	10	10
Lobezno	Ref Amarillo	Garras Met. 60% (col 10, C)	Regeneración	18	13	13	18	8	15	5	13
Mister-X	Ref Indigo	Pistola Láser 50%	Pod. Sup., Sent. y proyec. telepático	6	5	5	5	5	6	8	18
La Cosa	Placas	Puños 70% (col. 8)	Fuerza Superior	32	15	15	10	7	12	5	12
Rondador Nocturno	Ref Azul	Pistola Láser 50%	Teletransporte	12	13	13	13	8	5	10	17
Capitán America	Ref Azul	Pistola Láser 90%	Destreza Superior	15	13	13	40	8	10	10	12
Magneto	Ref Roja	Pistola Láser 50%	Sentido Magnético, electro choc	10	12	12	8	5	5	5	15

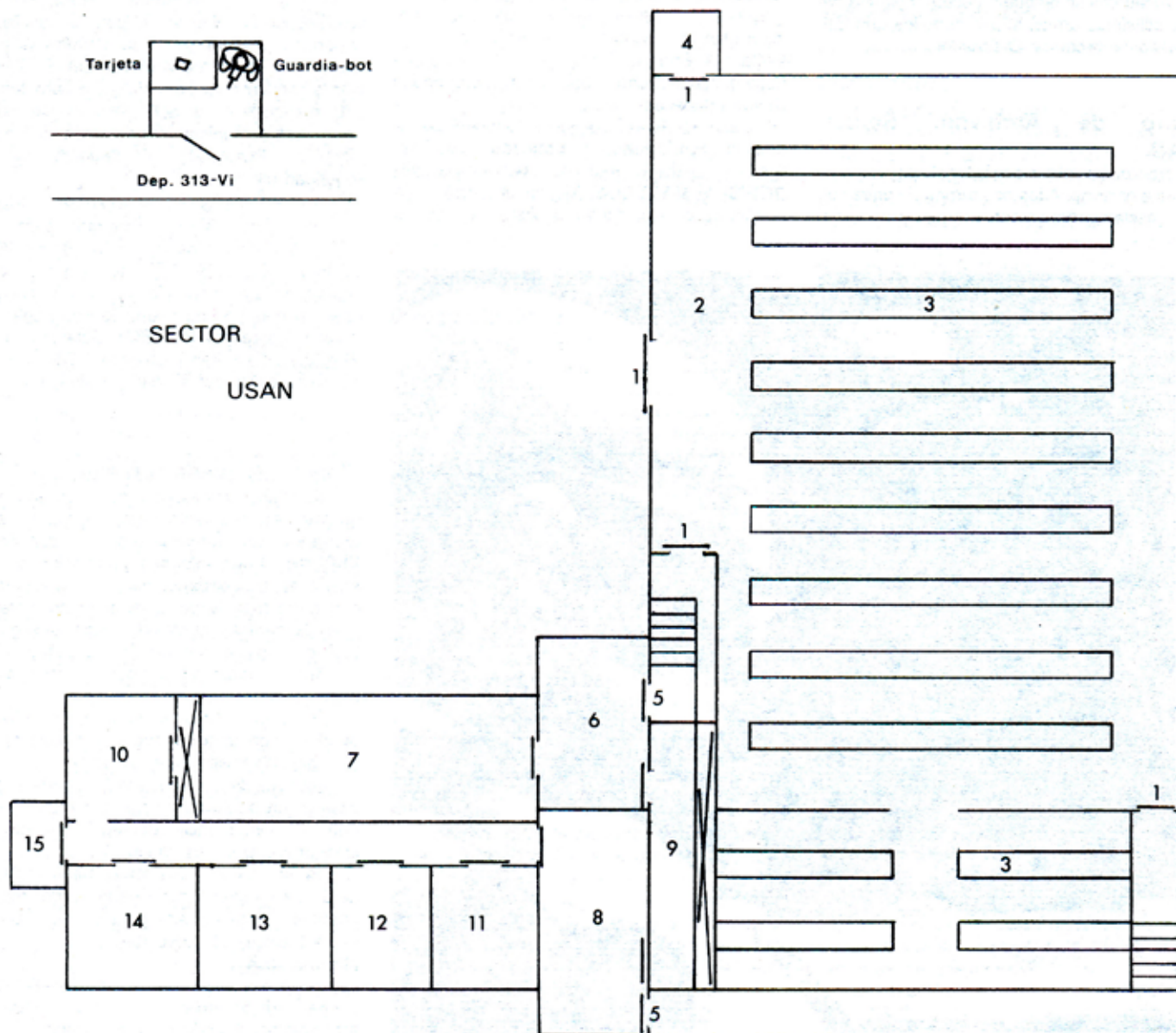
Robots

Tipo	Desplazamiento	Robots (chasis)	Armas y competencias	L	S	E	P	PA	A	J	C
Combot	Oruga	Medio	Fusil láser indigo 80%	4	4	4	4	4	4	4	4
Medibot	Oruga	Muy pequeño	Sierra mecánica 80%	-	-	-	1	-	-	3	3
Biblibot	Oruga	Medio	Biblioteca 80%	-	-	-	1	-	-	2	2
Polibot	Piernas	Pequeño	Pistola láser indigo 90%	6	6	6	6	6	6	6	6



SECTOR

USAN



INDISCUTIBLEMENTE

BILLARES SOLER



Jocs i Coses

TU TIENDA



GRAN VIA CORTS CATALANES 519
08015 BARCELONA - TEL: 254-67-50

BUSCA

SI TUS PARTIDAS DE ROL
SE CAEN DE CUTRES ES
PORQUE NO HAS BUSCADO
BIEN.

ESCENART

TE BRINDA LA OPORTUNIDAD DE
HACER MAS REAL TU JUEGO CON
UN AMPLIO CATALOGO DE ACCE-
SORIOS Y COMPLEMENTOS DISE-
ÑADOS PARA COMPLETAR LAS
MAS OSADAS AVENTURAS

ADemás DISTRIBUIMOS POR CATA-
LUNIA Y ZONA NOROCCIDENTAL DE ESPAÑA,
TODO EL MATERIAL IMPORTADO
POR JUEGOS DE MESA Y FIGU-
RAS (MINIFIGS, ESSEX,
STANDARD GAMES,
DIXON, Y OTROS)

EA

ESCENART

INFÓRMATE

C/. Rios Rosas, 6 Bajos
08006 Barcelona (España)

¡DESE A CONOCER/
ESTE ESPACIO LO TENÉ-
MOS RESERVADO PARA
USTED



TROLL

Pº Urrutia 133-135, 6º D
-08031-Barcelona-Tel: (93) 359 03 03

JUEGO DE ROL EN LOS MUNDOS DE H.P. LOVECRAFT

La LLAMADA de CTHULHU



Adéntrate en el horrible universo de los Mitos de Cthulhu.
Pavorosas historias en las que la magia cieca y arcanos
marcan de forma irrevocable las vidas de aquellos que son
atrásidos por lo raro y lo original.

EL MUNDO DE LA FANTASIA CRECE.
FANTASIA Y LITERATURA AL ALCANCE DE
TUS PERSONAJES.

La Llamada de Cthulhu amplía los mundos fantásticos.

PRÓXIMA APARICIÓN
PÍDELO A TU PROVEEDOR HABITUAL Y LIBRERÍAS



SAINT HIPOLIT 20 (93) 348 88 88
08030 BARCELONA

ÚLTIMAS NOVEDADES – NARRATIVA

Emili Castellanos
Miquel Colomer

LA MUERTE ARRANCA EN PRIMERA

Un rallye siempre es peligroso
y, si alguien ha sabotado el
coche, aún más. Un hombre
ha muerto degollado en su habitación.
¿Queréis seguir al ingeniero loco?
Pasad a la página 16. Si, en cambio,
preferís perseguir al
gigante alemán por
el desierto, pasad a la
página 127... ¡Dakar está tan lejos!

La novela policíaca interactiva



Otros títulos publicados:

CRÍMENES DE AFICIONADO, Andreu Martín
CUANDO TRASLADÉIS MI FÉRETRO, Jaume Fuster



Trilogía de novela fantástica
que narra la epopeya de la eter-
na lucha que libran la Luz y la
Oscuridad.

De próxima publicación:

EL PROSCRITO (Libro II)
EL ORDEN Y EL CAOS (Libro III)



Nueva trilogía de literatura fantástica que retoma
personajes de las ya famosas CRÓNICAS DE LA
DRAGONLANCE, creando nuevas y apasionan-
tes aventuras.

De próxima publicación:

LA GUERRA DE LOS ENANOS (Volumen II)
EL UMBRAL DEL PODER (Volumen III)